

東海大學哲學系研究所  
碩士論文

複合媒體作品的新詮——以動漫作  
品『LoveLive!』為例

New Interpretation on Media-Mix Work—  
—A Case Study of "LoveLive!"

指導教授：蔡偉鼎 博士

研究生：黃奕慈

中華民國 107 年 6 月 11 日

# 學位考試委員會審定書

東海大學哲學系碩士班  
研究生黃奕慈提之論文：

複合媒體作品的新詮—以動漫作品《LoveLive!》為例  
經本委員會審查與口試，認為符合碩士學位標準。

學位考試委員會

指導教授 李澤良 簽章

口試委員 高金平 簽章

口試委員 洪世謙 簽章

中華民國 107 年 6 月 11 日

東海大學哲學系研究所

碩士論文

複合媒體作品的新詮——以動漫作品『LoveLive!』為例

New Interpretation on Media-Mix Work—  
—A Case Study of "LoveLive!"

指導教授：蔡偉鼎 博士

研究生：黃奕慈

中華民國 107 年 6 月 11 日

## 論文摘要

過去，人們沒有網際網路、影視等便利快捷的媒體。如今透過當代越來越多元的媒體，創作者越來越多的同時，創作形式也更加豐富多元。作品經由各種媒體快速呈現，觸發相關影響，人們相較以往更能直接面對作品自身帶來的整體現象，對於作品的看法亦不再侷限於某一本書、某一張畫、某一個具權威代表性的特定個人，作品甚至可以只是多元內容的集合體。

「メディアミックス」（Media Mix），意即「複合媒體」，以一個主題／作品企劃案為核，合作公司或者創作者們多管齊下，在其擅長的領域中創作屬於各自的內容，每個創作都是獨立的作品，卻又可由閱聽者自行結合起來形成更大的結構，透過多元形式快速豐富作品。

本文試以當今複合媒體作品為對象，以『LoveLive!』作為實際案例，由其內容多元、分散的結構和整體現象出發，探討龐大且多元的內容如何促使作品成立，重新檢視作品現象和閱聽者認知活動的關聯，尋求詮釋現代作品的立足點。

**關鍵字：**複合媒體、認知、圓滿性、意向性、詮釋、創作、同人創作

## 目 錄

壹、導論	3
一、現代創作的多元性	3
二、所謂「複合媒體」	8
貳、複合媒體作品的現象	10
一、作品的多元形式	11
二、作品內容的片段與延伸	15
三、作者概念的淡化	18
參、多元認知的詮釋活動	21
一、必有現象而有認知與詮釋	23
二、認知的延續與拼湊	26
三、詮釋活動的轉向	29
四、意向作為認知的延續本身	32
肆、詮釋與再創作	35
一、作品圓滿性與想像力	36
二、詮釋內的創作	39
三、二次創作的意義	42
伍、總結	44
一、基於認知關係的多元與其集合	45
認知／被認知	46
圓滿性	48
二、基於創作的詮釋與整合	49
三、現代對詮釋創作的重新驗證	52
陸、參考書目	54
附錄	55

## 壹、導論

### 一、現代創作的多元性

假設你今天放了一個久違的假期，想找點娛樂。走進電影院，你可能會看到經由美國漫畫所改編的電影又拍了續集，正在上映著；打開電視，一部以網路小說改編的連續劇，或許是台劇日劇韓劇，準時地在每周同一時間開始播放；綜覽影音網站的隨選動畫列表，改編熱門輕小說或者漫畫的動畫作品，幾乎每每都在動畫季度中佔據八成的數量；切換鏡頭，許多遊戲開始嘗試同時販售多主機版、小說版與原聲帶，藉不同媒體多管齊下，大力推銷作品。

近年，無論影視界、遊戲界、漫畫界，均異常重視一個辭彙：智慧財產權（Intellectual Property），簡稱為 IP。IP 雖為一法律用語的簡寫，卻不只是一個法律上定義作品財產的詞彙，現在被普遍用來稱呼一種「作品的集合」。本文亦在此普遍意義上在此提及它。這個簡寫的普及源自於現代人們對此一詞彙可代表的意義的強烈需求——從新電影上映到新電視劇的播映，對 IP，對作品集合的討論無所不在。由近年文創產業內容的變化，可以明顯看出改編、跨界的大趨勢當前。

這似乎代表著對創作者來說，單一平台早已無法凝聚受眾，無法完全挖掘作品的表現潛能。另一方面，面對創作門檻急遽降低的變化，跨界交換好內容的競爭愈顯重要。一個作品本身，擁有以多種媒體進行表現的可能性。當版權所有者掌握作品的版權，掌握作品表現的可能性，可以說就是掌握作品所蘊含的所有價值。好的作品概念，即好的 IP 本身，價值遠大於它的原著小說出版權，令整個文創產業趨之若鶩，成為現在的娛樂趨勢，亦從根本上改變了「作品」的認知與構成方式。

我們認為的「完整作品」的概念是什麼呢？在從前，我們似乎會認為那是一本書，一張畫，一段影片，一棟房屋，一套擺設等。有時我們認為是一個人的獨力創作，有時是一群人的合力創作。在最嚴謹的詮釋學體系，或者最嚴謹的哲學研究中，他們談論的對象往往強調其原初性，至少必須是原文著作，以至於任一個語詞的翻譯都可能會是我們的研究對象，因為我們必須先瞭解嚴格意義下作品的原貌為何、詞彙所指是什麼，才能正確閱讀它。所以在最嚴謹的

意義下，最原始的那個版本方為作品本身，翻譯只能算是類似內容的摹本。

當然，就「認識作者和他的創作」來說，這是有道理的。但這是我們平常在說的「認識一個作品」嗎？這恐怕不能解釋今日人們接觸作品的多元觸角，使得我們指涉創作物的語言「作品」，從指謂原初表現方式的單一原著或單一繪畫，擴張成了 IP 的概念。在自然情況，我們是怎麼描述「作品」的呢？當我們在日常中，很自然而然地說「要去看作品」，這時我們語言中「認識作者和他的創作」和「認識一個作品」看來是截然不同的兩件事情。

《哈利波特》（Harry Potter）（附 I.）就其被創作的原初形式，應當是指一系列由 J.K.羅琳（J. K. Rowling）撰寫的原著小說。可是『哈利波特』這個名稱通常指謂著更大的集合，包括小說、電影、舞台劇、遊戲等……都被視為是『哈利波特』這個作品的一部份。這種狀況感覺並不罕見。儘管全世界的人都可能閱讀過《哈利波特》，非英語系的讀者所指謂的《哈利波特》，就不像人們理解「蒙娜麗莎」是「達文西畫的那一幅畫」那樣，並非是指《哈利波特》的原初版本，而是翻譯版本，大家卻仍舊能理解是指《哈利波特》這個作品。

又或如『鋼彈』（ガンダム）（附 II.）系列、『光之美少女』（プリキュア）（附 III.）系列，縱然發展媒體多元，單是使用動畫這一媒體也能改變其內容框架，用不同的設定形式去展開「鋼彈」或「光之美少女」這一主題的核心概念。

現在在這裡，當我們自然而然談到的「作品」，已不是必須以特定創作形式包裝的原初完成品，它可以換個語言又換個媒體，既去除原本形式，又被其他形式重新表現的內容本身。它有時似乎就是某個創意、某個點子，是無形的，這些在法律及商業領域中被歸類為智慧財產權；他似乎是一個叢集，不同節點的認識可以自然轉移到另一個節點上，而全部的節點一同活動可以創造更多內容。比起嚴謹地把握原初創作，這才是我們憑藉閱讀翻譯書籍去認識作品、去認識 IP 的自然。

隨著時代與科技演進，人們的創作型態愈漸豐富，愈漸蓬勃。過去，人們沒有網際網路、影視等便利快捷的媒體。如今透過網際網路，創作者越來越多的同時，創作形式也更加豐富多元，跨越不同媒體的活動十分快速，且再尋常

不過。透過網路發表小說是十分簡單的事情，透過網路製作並發表影視節目，也變得異常輕鬆，比電視頻道更具傳播力。有些作品能夠經由各種媒體大量呈現，觸發相關影響，人們相較以往更能直接面對作品自身帶來的整體現象，對於作品或者創意概念的看法亦不再侷限於某一本書、某一張畫、某一個具權威代表性的特定個人，那樣的作品甚至可以只是多元內容的集合體。

舉個有趣的例子，名為『LoveLive!』（ラブライブ！）（附 IV.）的系列正是這樣的作品。『LoveLive!』首先是一個典型的複合媒體作品，標榜由三家公司聯合企劃，在雜誌上進行不連貫小文章的連載，發行相關音樂作品，並同時製作成漫畫、動畫、小說、遊戲等形式，為角色進行配音的聲優演員們也配合作品內容，舉辦了許多相關活動。特別的是，和其他從漫畫改編動畫、動畫改編小說，以同樣內容為基礎的作品不同，這個作品從不要求旗下的各創作形式必須符合相同內容，反倒允許這些作品在一定基礎下同時「原創」新內容。即使同樣名為『LoveLive!』，描述同一群角色，漫畫是原創作品，動畫卻也是原創作品，甚至往往形成內容矛盾衝突的狀況，以至於沒有人可以說清嚴謹意義上的原初創作究竟是哪一個。

有趣的是，『LoveLive!』的續作『LoveLive! Sunshine!』（ラブライブ！サンシャイン!!）（附 V.）的創作方式也一如前作『LoveLive!』那般，是另一個典型的複合媒體作品。『LoveLive!』與『LoveLive! Sunshine!!』兩者可以相互聯繫，這份聯繫使得它們歸屬於包含了『LoveLive!』與『LoveLive! Sunshine!!』兩個複合媒體作品在內，名為『LoveLive!』的大系列。自然，這個更大的『LoveLive!』又因為兩個作品的結合，成為第三個複合媒體作品，足可驗證複合媒體作品堆疊穿插的結構，以及不斷豐富自身的特性。不過在本文中，我們會以較小的『LoveLive!』做為案例，以方便讀者理解並尋找相關參考資料。

這種創作方式或者現象的確切源頭並不可考，但歷史已久且案例眾多，在日本被稱為「メディアミックス」（Media Mix），意即「複合媒體」。以一個主題／作品企劃案為核，合作公司或者創作者們多管齊下，在其擅長的領域中創作屬於各自的內容，每個創作都是獨立的作品，卻又可由閱聽者自行結合起來形成更大的結構，形成『哈利波特』般的集合，透過多元形式快速豐富作品。這種方式創作的作品因為缺乏單一作者，或者單一權力者的意志，若無經

過妥善討論管理，各創作形式容易變得獨斷，大量內容破碎難解，無法吸引閱聽者去追求。諸如『LoveLive!』這般卻是個成功的去核心化例子。

這或許很難想像。一般當我們想到作品有不同表現形式，往往還是與「原著」的概念脫不了關係。真人電影版的『哈利波特』，打著作品名號卻有著相當程度的改寫，雖然它也是個複合媒體作品，但是在傳統觀念之下，往往成為閱聽者抨擊的對象。

的確，創作形式上複合媒體就和我們口語所謂的「改編」並無二異，改編自然也是複合媒體的表現，有的作品如『魯邦三世』（ルパン三世）（附 VI.）也會在多次改編中蛻變為複合媒體的作品形式。但是堅守著原著的觀念，拒絕任何形式對於作品內容的擴張，真的是正確的嗎？而如果這依舊是正確的，我們又該怎麼看待充斥於我們日常生活中的 IP，那些去除了單一作品、單一作者核心，看不見源頭的作品集合，怎麼看待『LoveLive!』這樣的作品？這樣的作品怎麼被詮釋，甚至是如何能被閱聽者重新脈絡化，顯然是當今詮釋學該正視的問題。

本身就以為複合結構作為主軸的作品不見得會經歷「改編」這層階段。在它聯合、同步的結構中原本就沒有原著般的核心存在，賦予各種形式相等的參考空間。多種形式的內容相互交叉衝突的同時，閱聽者們對『LoveLive!』這個作品有了理解，在他們的理解內就包含著這些矛盾衝突。他們將矛盾視為作品的一部分吸收並篩選取用。對矛盾的排除作用，成了建構作品集合的一種指標。其他作品中不被允許的矛盾，在這部作品中視為給閱聽者過濾揀選的參考材料，意外被閱聽者主動保留下來。對於閱聽者來說，擁有越多相關內容，代表擁有越多材料，因為名為『LoveLive!』的集合不滯留於一種形式，沒有任何形式可以固定文本，就連那些在其他作品中不見得會被參考的相關人士私人活動，也經常性被閱聽者取用參考，視為一種作品形式，視為作品內容，用以構築這部作品。

人們一般在詮釋作品之時，參考大量資料、典故是常有的事情。可是在『LoveLive!』這裡，由於沒有一個做為核心的原初創作，閱聽者所構築的不是原初創作的原貌，不是重組破碎的方舟，其實是組織自己能夠認知並理解的作品認知。倘若要以方舟做比喻，那麼這儼然是取用碼頭內所有船隻的材料與優

點，打造一艘原先不存在的船。『LoveLive!』的解讀看似偏向解構主義，人們卻不是在解構著一個固定的文本，毋寧說是拼湊出一個文本。

這在傳統且嚴謹的詮釋及批判方法中較難以想像，和普遍被認知的作品詮釋方法也有差異。詮釋有時作為說明的體系，有時作為一個方法，儘管其嚴謹在不同理論與適用領域間轉換，它往往還是針對特定的、單一的內容，尋找解讀與內容合法性根源的過程，極少容忍矛盾或歧異的存在。『LoveLive!』既不嚴守單一作者的立場，亦無原初創作為依據，可又不代表作品沒有它的邊界。每位閱聽者必定意識著怎麼算是屬於作品，怎麼不是，鑑定所有可能素材。比起作者本人的話語，看起來其實是這種活動在界定作品的是與否，以至於主導作品組織。相較於被動接受作品內容的全部，閱聽者面對『LoveLive!』所獨自進行的活動，或許和創作比較相近。

大量且各自為政的作品內容交互穿插，既從中萌芽了同一作品的集合，內容矛盾又毫不統一，人們卻實實在在地認識了這個作品。這類作品的方式未必不合理，同時古往今來的各種詮釋學理論也未必毫無道理。那麼人們究竟是怎麼認識『LoveLive!』這類作品的呢？從作品的來源到人們認識它的方式，針對此一現象的徹底觀察以及其可能的延伸議題，試圖找到一個可以將詮釋學引導進入符合現代作品的立足點，會是本文的主旨。在這裡不見得會探討到真正的詮釋學理論，以至於深入到任何哲學家的立場，但或許我們會重新發現前人思想留下的影響和現代作品之間的關聯，帶著前人的成果進行觀點的轉向。

第二章〈複合媒體作品的現象〉，筆者會具體描述並探討複合媒體作品的三點基本特徵，包括「作品的多元形式」、「作品內容的片段與延伸」、「作者概念的淡化」，以及這些特徵所構成的現象。我們試圖在這裡囊括那些複合媒體作品和傳統單一形式作品的呈現，稍微有些不同的地方，且如何令複合媒體作品成為本文的議題。

第三章〈多元認知的詮釋活動〉，筆者將以『LoveLive!』此一目前發展中作品為例，區分「必有現象而有認知與詮釋」、「認知的延續與拼湊」、「詮釋活動的轉向」、「意向作為認識的延續本身」四節重點，重新檢視閱聽者認知前述複合媒體作品現象的實際認知活動，討論因複合媒體作品的多元而產生的多元認知，是如何獲得同一性，達成作品圓滿。

第四章〈詮釋與再創作〉，筆者將就〈多元認知的詮釋活動〉的內容，以「作品圓滿性與想像」、「詮釋內的創作」兩節補充討論詮釋與再創作之間的關係，並且將討論的所得，連結到現代盛行的二次創作領域。透過複合媒體作品的觀點，解釋二次創作為何出現，其出現是否具有合法性。

最後在第五章〈總結〉，本文將會重新做出統整，回顧本文內容的同時總結本文的討論，對複合媒體作品的現象提出一套系統性的觀察。

面對此一鮮少人提及，或具開創性的主題，本文除透過直接的描述試圖素描本文的對象，更將要借助一些現象學方法及詞彙，剖析這些描述和閱聽者的意識中包含著什麼，作品同一性、價值何在。雖然過去的哲學大師們並無直接處理此類主題的論述，但本文所討論之方式或取經於各位大師，或有相當程度的參考處，可將本文視為一次細緻的直觀，或現象學方法的小應用。

## 二、所謂「複合媒體」

深入到主題前，有必要先說明本文對「複合媒體」的使用方式，描述本文所謂的「複合媒體作品」所指的究竟是哪種創作物，如何區別於其他非複合媒體作品。

本文所使用的「複合媒體」為「Media-Mix」的中譯。Media-Mix 實際上並非源於英文的辭彙，它來自於日文借用外來語拼湊出來的日文辭彙「メディアミックス」。根據日文維基百科<sup>1</sup>以及《大辭林》<sup>2</sup>所定義，メディアミックス原為廣告業界用語，意指以出版或播映等多種傳播媒體進行的廣告宣傳活動，廣義則泛指現今所有相同概念之下的多形式／多平台／多媒體的活動整體。它被用來稱呼就不同形式創作出可獨立欣賞之作品，承載作品內容的傳播媒體相結合表達某個核心概念的組織型態。

---

<sup>1</sup> 維基百科「メディアミックス」條目，  
<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2%E3%83%9F%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%B9>，2017年06月20號參照。

<sup>2</sup> Weblio 網路辭書「メディアミックス」詞條，  
<https://www.weblio.jp/content/%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2%E3%83%9F%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%B9>，2017年06月20號參照。

但是媒體是什麼呢？和作品有什麼關係呢？麥克魯漢於《認識媒體：人的延伸》開宗明義便定義：「媒體即訊息。<sup>3</sup>」他描述他的定義為媒體傳遞訊息，但總要傳遞訊息媒體才會顯現出來，而訊息可以承載內容，但不表示沒有內容就沒有資訊。因此在麥克魯漢的定義中，光、文字、印刷等，凡能作為我們人的延伸進行傳遞的，都是媒體，媒體的內容也都可以又是媒體。

在這裡，媒體是框架、手段、平台。光是一個媒體，書籍是一個媒體，動畫是一個媒體，甚至散文和小說就其構文的方式差異而言，都各自是不同的媒體。上述這些平台都能傳遞訊息，可以各自承載著內容，且各自具備表現、呈現內容的獨特形式。但光有媒體仍不見得成就一個作品，一個完整的東西。因為最純樸的媒體是傳遞訊息的管道，光就是一個缺乏內容、不可視的訊息。

媒體確實傳遞訊息卻又是其框架，而且通常要當訊息承載內容時，媒體才會作為媒體被強調出來。就像電腦網路一直都在傳遞著數據，但往往要指名數據形成的內容（信件、檔案、文字）時我們才能確實說它究竟傳遞了什麼。唯有當媒體內充滿內容時，作品方能成立。

光從字面理解，有時複合媒體作品會被誤認為是類似裝置藝術，同時採用許多媒體，直接合成一個單一作品。其實並非如此。構成複合媒體作品的媒體不是空白的紙張、空白的 CD 等媒介，擱置在那裡等待輸入內容，他們有內容，而且單是表現形式不同即成為媒體。複合媒體作品的媒體不能只是傳遞簡單訊息，這些作為平台、做為表現形式的媒體往往必須承載內容。

因此複合媒體作品其實是這樣的，它是多個媒體的集合體，同時亦是多個個別獨立作品的集合體。多個個別獨立作品既各自表現其自身，並且又能依據核心主旨、指調、標籤等各種方式被聚集起來，建構出更大作品整體或者脈絡。

複合媒體作品的構成方式，和我們過去，或稱傳統，對待作品的方式相當不同。過去人們十分強調個別獨立作品的差異性、獨立性，絕對嚴禁作品間被混淆、融合。即便進行改作、改編，也必須進行嚴謹的拷貝。但是一個複合媒

---

<sup>3</sup> 麥克魯漢（Marshall McLuhan）著，鄭明萱，〈認識媒體：人的延伸〉（Understanding Media: The Extensions of Man），初版一刷。貓頭鷹出版社，2006年。36-38頁。

體作品追求著核心主旨的廣傳，允許個別獨立作品依據某些概念進行混合，相互影響，以成就個別獨立作品所不能成就的完整集合。反過來而言，任何一個個別獨立作品都可以視為是複合媒體作品的一部份。這種思考方式在我們現今的日常中可以說是越來越常見，不如說是幾乎要完全取代了過去的思維。

諸如小說、漫畫、音樂、模型、戲劇等常見媒體，依其媒體所具備之形式創作出獨立作品，使其承載可獨立欣賞的作品內容，理所當然是複合媒體作品的一環。甚至我們可以藉此推論，現代所盛行的二次創作或者同人創作，無非也屬於複合媒體作品旗下的一個平台。這些散佈在各媒體的作品依某些方式聚合起來，建構作品集合表達核心概念的組織型態，即 **Media-Mix**，本文稱其為複合媒體。

## 貳、複合媒體作品的現象

就其形式上的定義，複合媒體的案例可謂眾多而且千變萬化，凡是由 **A** 形式改編為 **B** 形式，譬如將電視廣告標語製作成書腰，多種媒體以同一主題去創作皆可歸類為複合媒體。此外我們還可以發現，它也和單純標榜多人合力的集體創作不盡相同。不同作者雖是能夠組織複合媒體作品的表現方式之一，但媒體間具有的形式差異方是複合媒體的必要條件，並非執著於作者間的差異。

從這樣的創作行為中衍生而出的作品，將是本文的研究對象。無論維基百科或《大辭林》，均未特以「作品」去稱呼複合媒體的成果，對廣告商來說那只是廣告效果，廣告理念。在這裡我們稱那種成果為複合媒體作品，辨識那種成果為同一作品的集合，是為了更好聚焦在人們認知到的作品整體，而非複合媒體的技術或策略。譬如台灣知名超市品牌全聯實業，利用電視、網路、型錄等媒體，創作出了「全聯先生」的形象，全聯先生整體如何被認知且詮釋，才會是這裡的課題。

相對於單一形式作品，複合媒體作品直到現代才變得見，並且是越來越

多見，不再作為一個單純的宣傳手法而是創作方式。然而這樣的應用既算不上創見也算不上新穎，從古時候人類就會將史詩改編為戲劇，乍看之下很難理解它或它們和單一形式的作品有何分別，畢竟使用的絕非是過去沒看過的新材料、新技藝。如果將它分解——人們也經常選擇透過分解，去排除過於不和諧的媒體內容——它的基本構成單位無非正是我們所謂的單一形式，原初創作，只不過能夠進一步將許多形式與內容結合起來，再形成統一整體。

可是和僅僅倚賴單一形式與其內容來表現的作品相比，基於複合媒體作品定義上必然具備單一形式所沒有的多元結構，使得此類型作品皆得以呈現複合媒體作品的一些特徵現象。

## 一、作品的多元形式

複合媒體的「複合」，意指「多」與「結合」。複合媒體原本的用意是增加廣告傳播平台，增加內容傳播速度廣度，令更多受眾接收更多種資訊。這樣的傳播作為作品的組成方式，還能有著更深一層的探索。

多元形式是複合媒體作品的成因，基本構成要素，定義複合媒體作品的方式。它不只是同形式其內容增多疊加的集體創作，像是短篇小說集，它的多元描述的是媒體表現形式根本差異的多樣多類。若沒有形式，作品內容無法展現；若沒有多元，那則不是複合媒體。

一個作品，或者在複合作品這裡我們先將其稱為一個整體或集合，其內容或是部分內容以多種形式重新呈現，最終再整合成為一體，是複合媒體作品最為鮮明的特徵。當閱聽者面對這樣的作品，他首先會注意到的就是這種多元：一個作品名下，有著很多獨立作品可以欣賞。

形式，從柏拉圖（plato, 427-348 BC）和亞理斯多德（Aristotélès, 384-322 BC）起，便作為事物的本質及成因被探究的要素。作品的形式是放置作品內容，表達作品概念的手段。它或許是一種技術，一種媒材，一種媒體，一種框架。內容往往為形式的有限性所關聯，形式則須乘載內容方得現身，被指的概念便在這形式承載的有限內容中得以窺見。因而以單一形式表達的作品，其形

式經常會被研究者剖析，以獲得更深一層的理解。文學與繪畫理論的基礎，無論表現手法或是詮釋評析，無非正是這種研究的成果，同時是「概念」、「內容」、「形式」三者相聯繫的寫照。

「概念」、「內容」和「形式」之間於創作行為的關係，早在柏拉圖的〈國家篇〉(The Republic, Π ο λ ι τ ε ι α)<sup>4</sup>便有闡述。在柏拉圖的理想國家中，藝術品乃至於創作的藝術家都是不被接受的。相對於囊括本質的理型(eidos)而言，詩詞、繪畫、雕塑，這些形式永遠只能表現出對象的一部份表象，無法呈現出對象的本質，柏拉圖如是稱藝術為「模仿」。因此能夠看著理型直接製作出物品自身，帶出物品實用、觸感、質地等本質的工匠，遠比藝術家值得尊崇。

海德格(Martin Heidegger, 1889-1976)曾於《尼采》(Nietzsche, 1961)中，就古希臘 eidos 和 idea 詞意並加以解釋：柏拉圖最初藉由床的製造提出「理型」觀點時，意指人類透過理性觀看本質所產生的存在之「相」(idea)，所有「相」歸咎於「理型」。反過來說，「相」無妨就是存有物真理的揭露，理性觀看著真理的揭露，觀看著擁有所有本質的「理型」。<sup>5</sup>

亞里斯多德使用與柏拉圖相同的詞彙，卻描述了另外一套物與本質的關係。相對於本質的直接觀看，亞里斯多德更在乎我們如何「透過自然去看見普遍原理」。在亞里斯多德的四因說中，以目的因「善」作為負責牽引的最終目標，萬物主要也是由形式因(eidos)、物質因(hule)所構築。亞里斯多德認為，eidos 是 hule 的完全狀態，hule 則是得以具體實現 eidos 的可能性。透過形式的規定，實際物質得以朝完全形式實現；透過實際物質的規定，完全形式得以被實現。

柏拉圖的理型、亞里斯多德的形式因到了現代恐怕已不受用，但我們仍可試著將這些概念引入對作品本質的描述。當柏拉圖觀看床，當亞里斯多德觀看

---

<sup>4</sup> 柏拉圖〈國家篇〉第十卷(598 B-C)

<sup>5</sup> 馬丁·海德格爾(Martin Heidegger)著，孫周興譯，《尼采上卷》(Nietzsche)，初版二刷。北京：商務印書館，2003年。200-201頁。「如此這般在場的東西，乃是一個 εἶδος(愛多斯)的純粹的、不通過其他任何東西而直接了當地被看見的東西，也就是 ἰδέα(相)。這種東西閃爍、湧現，即 φουει，這是人所不能造成的。人不能把 ἰδέα 生產出來，人只能被擺置到『相』面前。」

床，他們的描述對於創作至少都指向同一種具體的闡釋：每個作品自身或有一種圓滿狀態，或者完整集合可言。創作者從中獲取相、形式、概念……那些「使作品應所是」的抽象物，化為現實實際的創作物，用名為創作的素描法傳達自己對一種圓滿本質，一種囊括所有相關概念之完整集合的觀看，使創作材料從潛能的自然狀態蛻變為成為完成的作品。

相對於柏拉圖推崇獨立於現實世界之外的理型世界，基於「重視真理」的目的而「捨棄了藝術形式與內容」，認為理型、概念可以自藝術的描述完全獨立，我們頂多只需要實際的床而不需要繪畫的床，亞里斯多德則不認為概念可以在無須倚靠現實的情況下單獨成立，僅僅漂泊於理型世界。他已將概念歸為現實世界的必要構成要素，故認為現實具體的一切才是人們獲得概念的門路。藝術毋寧是一種發現，我們需要藝術的引導去捕捉這些普遍概念，海德格、伽達默爾等近代哲學家基本遵循了亞里斯多德的進路加以延伸。

的確，亞里斯多德最初其實是從「發現普遍性」的方向去談論藝術，而非基於事物本質的普遍原則。但是由他四因相互聯繫的關聯性，儘管同樣地，人類必須透過觀看真理的揭露去獲得完全形式的本質性規定，同時我們卻必須要有能夠實現、呈現出本質性規定的承載物，否則本質性規定不會顯現。在一個作品集合中，「概念」、「內容」和「形式」或許可以分開討論，但它們的分合有無勢必相互影響。亞里斯多德到了今天或許會發現，他能從事物的「概念」、「內容」和「形式」緊密連結內，看見複合媒體作品的重點——如果我們要呈現某些基於特定創作形式才能呈現的內容與概念，以豐富作品集合，那麼創作形式不僅是應該被接受、被固定，還必須儘可能被創造。

例如說，以文字描寫音樂體驗的文學固然有其文藝的美感，帶給讀者想像空間，想要表現音樂體驗的完整概念卻必定不如演奏音樂來得直接。相反地，旋律的意象亦沒有文字來得清晰明確，足以見得形式如何限制了內容，連帶限制概念的置入，作品完整集合的表現。

倘若一個形式有著限制，那麼結合另一個形式來彌補不足，讓文字和音樂分別去呈現作品會如何呢？或者是不同文字形式的另類結合呢？複合媒體作品的多元形式，就其理論，嘗試突破這個限制。

A 形式可以做到 B 形式所不能，B 形式可以做到 A 形式所不能，那麼 A+B 可以互補彼此的不能。透過多種形式來表現形式各自具有潛能的內容與概念，這種結合有效彌補了單一形式表現的不足。原本受制於形式，不可能表現的內容，可以在另一種形式中得到解放，增加了作品可以表現的內容，更多的內容就能夠獲取到更圓滿的作品概念。多元形式的作品就好比是有著許多窗戶的建築物，從每扇窗戶進行徹底觀察，方能得到建築物內外的完整認知。

導論中提到的案例『LoveLive!』無非貫徹了這點。這個作品以文章、漫畫、動畫、音樂、遊戲等大量形式進行表現，多方面表現的同時創造了大量內容，而且各形式的內容都相當不同，全都意在豐富『LoveLive!』的概念。閱聽者閱讀文章時，必定無法獲得音樂要素；聆聽音樂時，必定無法獲得圖像要素。而當這些形式和內容都能被認知到，『LoveLive!』就不只是一堆分別獨立的文章，文章、漫畫、音樂的內容，更充斥了關於它的其他諸多概念，『LoveLive!』在這些形式的可能性也立刻展開。

面對傳統單一形式的作品時，我們力求「那個單一形式」的完全保留，將「概念」、「內容」、「形式」三者的唯一結合方式視為「絕不可變的完整作品」。是否有任何可能性受到形式制約、內容不足，自然是以前不曾探究也不可以探究的。但是，當我們談到的是複合媒體作品，「概念」、「內容」和「形式」三者卻經常變化抽換，而這不是因為三者的分開獨立，反倒是因為三者彼此牽動其他兩者，三者如何被表現實際關係到作品完整集合如何被描述，是我們將「作品完整集合」視為一個能夠被多元形式繼續填滿的目標。多元形式環繞著作品完整集合，開啟的不只是作品內容還有其中概念，其實是作品為充實自身向外表現的可能性。海德格就曾在〈藝術作品的本源〉一篇中，鉅細靡遺討論了梵谷的油畫《農鞋》。梵谷多次畫過農鞋，所以海德格說明的不是一幅畫，而是許多幅畫，畫著同一雙鞋，講述這些畫作的集合如何使我們理解到關於這雙農鞋的一切，「在藝術品中，存在者的真理將自身投入作品。『投入』此處意味著，即置放在顯耀位置上，一個存在者，一雙農鞋，進入作品，處於其存在的光亮之中，存在者的存在的顯現恆定下來。」<sup>6</sup>。每幅畫都是同

---

<sup>6</sup>馬丁·海德格爾（Martin Heidegger）著，彭富春譯，戴暉校，《詩·語言·思》，初版三刷。北京：文化藝術出版社，1991年。37頁。

一雙鞋，可是每幅畫又是獨立欣賞的畫作，這和由不同形式去描繪『LoveLive!』，有著一定程度的類似。

從『LoveLive!』或「同一雙農鞋」這般的標籤、指謂、概念相似性，形式也被反過來確保被連結的可能性，而不是隨意以不相關、不該被連結的東西進行組合。作品為了充實自身而向外表現，那麼被表現之內容，必定能指向相同的作品完整集合，反之能指向作品完整集合的內容亦屬於作品的可能性。存於同一完整集合中的概念保證了內容的關聯，內容則保證了形式的關聯；形式的關聯產生了內容的關聯，內容的關聯構築了關聯的概念，豐富作品完整集合。

這種關聯並不是指複合媒體作品絕不可拆、旗下各種媒體形式之作品不能被單獨欣賞、若永遠不整合則沒有意義等諸如此類。是通往作品完整集合的窗還有很多，作品完整集合的圓滿狀態其實遠大於執著單一形式所能提供。例如『哈利波特』這個作品，過去閱聽者們都認為，電影版的選角補足且填滿了文字所無法表現的角色具體形象，應該已無可取代，然而最近幾年出版的插畫版小說系列，卻透過插畫師高超的繪畫能力表現了更貼近文字描述的形象，又再次補足了一些鮮為人所發掘的不足。形式的差異就是這樣開啟可能性，進而使這位插畫師畫作的藝術價值展現出來。

多元形式是複合媒體作品的重點特徵之一。從認知的角度說，多元形式是複合媒體作品的基本構成要素，為閱聽者從各個角度構築了更完整的作品概念，大量豐富了作品內容；從作品的角度，多元形式突破了形式對於內容的限制，賦予作品從各方面表現其自身的能力，打開了作品概念朝向圓滿的可能性，使得作品得以豐富自己。

## 二、作品內容的片段與延伸

複合媒體作品的多元形式以內容與概念進行連結，超脫單一形式的限制構築作品，打開了作品完整集合朝向真正圓滿的可能性。但圓滿的可能性同時撕裂了作品的圓滿，揭示當作品更臻完整的對面，必有著不完整。「不完整」與「完整」一體兩面。形式作為框架，既開啟又限制了我們可以有什麼內容，進

而影響概念的傳遞。複合媒體多元形式的「多」與「連結」，意味著在複合媒體作品的結構當中，有各作品概念、各作品內容、各作品形式的「分散」。

對複合媒體作品的基本構成單位，每個單一形式和其內容、概念來說，它們實際上自成一體，本身已經是完整的作品。閱聽者大可只讀文字，只聽音樂。可是對複合媒體作品這樣更為龐大的整體，它們是分散的構成元素，是持續填充龐大整體的內容。當我們提到構成，完整與分散必定同時存在於這種結構中。

這確實是複合媒體作品經常碰到的問題。分散，不全，不連貫。畢竟這個構成方式的源頭來自廣告，而廣告的任務在於盡可能不限地點時機，充斥受眾生活。面對一個複合媒體作品，閱聽者不見得是有序，循序漸進在接觸作品的每種形式，他們很可能只是在分散中隨機挑選了其中一個，在未來某個機緣的情況下久違碰到另一個，方才有機會將這些形式連起來。連起來的同時，作品也分裂了，變成兩個甚至多個形式的組合。譬如『LoveLive!』在遊戲、動畫、漫畫等不同媒體上擁有許多獨立內容——當然各自都可以被視為獨立的作品——它們時而有關時而無關，令閱聽者即便早就知曉『LoveLive!』是多麼大的作品，也總必須先面對作為個別作品存在的遊戲、動畫、漫畫本身。

這種分散導致從作品完整集合是否達成圓滿的角度來說，我們不再能輕易判斷掌握一本書就是掌握作品的全部，有時甚至覺得另一形式在破壞某一形式的完美結構，衝突該形式的內容、概念。多元形式的窗徹底分化了作品觀感。當閱聽者面對作品，認知著某一形式的完整內容，原本以為自己已經完整認知這個作品的一切，卻在進一步去接觸其他形式的時候，一併認知到作品背後聯繫著更完整的概念。更多的形式使得原先最初的認知變成片段，零散不齊。

作品的內容作為使作品更完整的片段，不連貫地散落在各形式中。而且即便更多形式始終沒有被做出來，表現的可能性依舊存於那裡，使人存疑。這便是柏拉圖面對藝術作品時的主要考量。從本質的圓滿角度來看，我們不應容許藝術這樣的臨摹品分化，甚至是扭曲我們對本質的直接理解。

但現實中我們卻也經常看到即便作品跨過形式被表現，其內容中的相關概念可能大同小異。這是正確的，因為它們理應始於並面向同一個作品完整集

合。以『LoveLive!』的角色高坂穗乃果為例，文字的高坂穗乃果這個人、漫畫的高坂穗乃果這個人、動畫的高坂穗乃果這個人，必定都指向「高坂穗乃果」一個人，但那些基於小說／圖像／動畫的差異，無法被完整複製、重現的部份，便成為獨有的片段，進入作品完整集合，再度豐富「高坂穗乃果」這個人的概念。

『LoveLive!』的大量形式承載著大量內容，使得『LoveLive!』四散，不容易被完全。動畫或遊戲稍微重疊了小說的內容，但是卻無法完全再現小說中那些雜多、瑣碎的對話以及描述，小說帶著那部份的『LoveLive!』成為片段，需要被收集才能使作品完全。比起駁斥多元，這反倒正是亞里斯多德所重視的。對他來說現實藝術的多元與歧異非常有必要，因為這些來自不同作品的發現與描述，才是使人通向本質的蛛絲馬跡。亞里斯多德討論的對象是普遍原理，因此他試圖收集現實中的普遍性。和亞里斯多德同樣的，我們不能不透過作品的表現就認知到作品。這些透過不同媒體形式各自的承載能力所製造的內容，才能更完整地呈現更多概念，豐富作品完整集合。

片段的意思並不同於零碎、無關。相反的，「片段」一詞再次凸顯各形式的可連結，顯示片段可以被相接在一起，以獲取更龐大的整體，否則我們不能以片段來描述它們，它們應該只會是以單一形式的方式被認知，彼此在認知上毫不相關的東西。片段保證了這些作品內容的「可延伸」，也保證了「可被延伸」，就像是拼圖的缺口，樂高積木的凹凸，蘊含著隨時可產生連結、被連結的可能性。

片段保證了多元形式造成的差異可以被延伸、被組織，成就更龐大的作品整體；反之，作品整體也保證了多元形式造成的差異，會是歸屬於整體的片段。多元形式為作品開啟的窗，允諾作品透過許多形式表現自身，使得內容、概念在形式間聯繫、流動。

這是否意味著，不只是複合媒體作品之下的作品可以被視為片段，甚至任何單一形式作品只要被創作出來，只要我們去想像它可以形成更完整的整體，首先都應該被視為片段，方能延伸更多內容或者其他內容連繫呢？像是今天寫小說並不是為了用小說的形式完成它，其實是為了哪一天可以被拍成電影——而這確實是有可能的。這便回到先前談到的「作品完整集合朝向圓滿的可能

性」。片段也好，延伸也好，毋寧說全是「可能性」被打開的結果。

作品內容的片段與延伸是多元形式下必然產生的現象，是複合媒體作品容易忽略卻不可忽略的特徵。從認知的角度說，它是作品內容的分散與不全，進而迫使閱聽者認知並組織整體的全貌；從作品的角度，作品內容的片段與延伸是「作品完整集合朝向圓滿的可能性」的體現，是作品豐富自身的過程及結果。

需要注意的是，在此本文提出的不是藝術作品的實在本體論，不是冥冥之中有藝術作品的實質存有等待我們去探索。這點跟柏拉圖的床之理型很不相同。

固然，作品對於閱聽者來說總是某個實質對象，『LoveLive!』這樣的作品完整集合對於閱聽者來說總也是「某個作品」這般具體的對象。可是作品表現自身使閱聽者可以認知到，又或閱聽者企圖掌握並連接所有認知片段，卻更接近一個不斷描述本體的認識問題。最重要的問題已經不是「作品本身是什麼」，是「我們如何去知道」。描述複合媒體作品的作品完整集合認知，是提出「描繪作品本體的語言」，使得認知成為作品主體。

作品的圓滿是一種狀態，作品被認知程度的狀態。作品有著圓滿狀態的可能性，這種傾向不妨稱呼其為內在於作品的「圓滿性」。作品的圓滿性並非始於作品本體真的有多少可以被揭露，是在認知上我們需要不斷去探索作品是否還能有更多。現代，閱讀《紅樓夢》的研究已然發展成「紅學」，我們可能永遠無法窮極《紅樓夢》的認知，作品可能源源不絕地被連繫，紅學研究還會繼續下去。

### 三、作者概念的淡化

前兩節中，我們總是圍繞著作品完整集合與其多元形式的現象進行描述，有時甚至將「完整集合」省略，直接稱呼「作品」，因為作品完整集合無非是作品整體自身，所有相關概念的終點，本質所在。我們完全沒有在描述中提到「作者」，沒有提到是誰用什麼手段表現他的思想，或是任何他進行創作的意

向性。在這裡，只有作品藉著多元形式表現自身。

複合媒體作品具有作者概念淡化的特徵，越是純粹藉由多元形式表現自己、將自身分散於多元形式，不倚重單一形式的作品，越能明顯呈現這樣的特徵。其中一個原因是由於形式多元，許多創作者涉入其中，以至於很難將作品概念收束於單一作者的思想，使得作者這一概念淡化。

更深入者，當複合媒體作品組織為更龐大的作品完整集合，各形式表現能力的差異，以及如何連結起來——或許是經由共同的標籤，或許是經由相同的指謂，或許是經由類似的特徵——，使得閱聽者能超脫單一形式，超脫任何作者能力或技術上的侷限，獲得作品完整集合的圓滿呈現。從作品完整集合圓滿的角度，這遠重於去強調單一作者想要藉由形式表達的思想，因為那充其量表現了作者與作品間的私人關係，並非作品可能性的充份展現。

各形式有表現差異，造成內容差異，造成概念差異。這些差異就是複合媒體作品自我表現的各種可能性，經由閱聽者去認知並組織。相較於作品在一種形式內貫徹的單一性，或者那種致使作品保持同一的特定內容結構或是思想，充斥於認知中的是作品於各種形式所表現的片段，如何能夠更大程度表現作品，作品如何藉由多元的相互連結被表現出來。一個更大的作品概念，會取代單一作者所創作的單一形式作品。

舉例來說，眾所皆知『米老鼠』（Micky Mouse）（附 VII.）是華特·迪士尼（Walter Elias Disney，1901 - 1966）所創造的角色以及系列故事。但是經過長年以來多元媒體的改造、傳播，米老鼠成為了更為龐大的概念，很少意識著華特·迪士尼與米老鼠的關係去認知米老鼠。甚至於前一節提及的《紅樓夢》，都被驗證很可能出於多人之手。在本文中作為主要範例的『LoveLive!』，各個媒體形式下進行創作活動的創作者都不同，既難決定應該以誰的思想為主，分散亦使得閱聽者難以去掌握梳理每段作者與作品關係，可是這絲毫不影響閱聽者認知理解『LoveLive!』。

若作品認知不完整，自然無法進一步理解作品精隨；但若完整，卻不再是單一創作者的所有物。閱聽者順著片段與延伸，最終會直接面對作品本身。

這或多或少令我們想到德希達（Jacques Derrida，1930 - 2004）、羅蘭巴特

(Roland Barthes, 1915 - 1980)、伽達默爾 (Hans-Georg Gadamer, 1900 - 2002) 的思想，想到他們如何強調對作品的理解將超越作者，文字和符號超脫語言附庸，自身闡明意義，甚至是化為整個符號學 (Semiotics)、後結構主義 (Post-structuralism)。這些的確是有關聯的。先賢們確實在他們時代就透過智慧，透視了作品的一些本質，透視了基於同樣本質的一些未來的現象。

伽達默爾以「遊戲」說明了藝術作品本體的存在方式，和涉入其中的他人、觀賞作品的他人之間的關係，正好描繪出幾乎相同的作品體驗。

他如此解釋他認為在美學中具有重大含意的遊戲：「如果我們就與藝術經驗的關係而談論遊戲，那麼遊戲並不指態度，甚而不指創造活動或鑑賞活動的情緒狀態，更不是指在遊戲活動中所實現的某種主體性的自由，而是指藝術作品本身的存在方式。」<sup>7</sup>

藝術作品本身存在的方式——縱然伽達默爾當時絲毫沒有意識過複合媒體作品的問題，但複合媒體作品並沒有什麼異於藝術作品之處，其本身就被視為作品而對待，在這裡我們不妨將此理解為複合媒體作品完整集合的存在方式，從遊戲、藝術、作者間的關係更加理解作者概念的淡化。

伽達默爾所指的遊戲絕非是針對某些被稱為 **Game** 的產品，是一種過程，一種人在其之中進行，遊戲因被人所進行而被表現出自身的過程。遊戲不會因為沒人遊戲變得完全不在，但會因為被遊戲而表現出來。遊戲者使遊戲呈現，他會有目的，但不會因此意識自己是在面對某個遊戲主體，不會因此認為自己在與遊戲互動，他只是投身在遊戲之中。伽達默爾藉此說明，我們面對藝術作品的方式正如同這樣，作者與藝術作品的接觸不是與某個藝術作品本體的對峙互動，是投身於對藝術作品表現可能性的體驗，使自身存在於藝術作品規定出來的體驗中，將其用某些方式表現出來。

遊戲者處於遊戲中，但最能從旁理解作品完整性的，其實是觀賞者。伽達默爾以戲劇為例，說明表演者存在於戲劇規定的世界中，表現著戲劇自身的內容，他們肩負起戲劇內容的表現，可是負責串聯每一位演員每一個動作，形成整齣戲劇的是觀賞者。戲劇真正的完成型態其實是在觀賞者之中。相對於戲劇

---

<sup>7</sup> 漢斯-格奧爾格·伽達默爾 (Hans-Georg Gadamer) 著，洪漢鼎譯，《真理與方法 (上卷)》(Wahrheit und Methode)，初版一刷。上海譯文出版社，1999 年。130 頁。

的完整型態，每個表演者自己對演戲的意識就變得微不足道——不是毫無關聯，是融入整齣戲劇的一部分。

伽達默爾想說的是，藝術作品可以從個別個人得到其整體存有方式的擴充。這或許與我們想要強調的「完整組織」有點不同，但正如同伽達默爾的戲劇，複合媒體作品用這種方式倚靠作者表現自身；用這種方式在閱聽者那裡形成完整集合。可是作者並不會就此消失，只是淡化，不再絕對，沒有一個表演者自己可以完全掌控一齣戲。在複合媒體作品的結構中，每個形式和其內容、概念，對於作品的完整集合都是必要的一員。作者和其創作的行為，以及其他相關的一切，也正包含在複合媒體作品進行表現的可能性內。名為「創作行為」這種形式所表現出來的內容、概念，能作為分散的片段被獲取，可以說作者概念的淡化，其實就是「作者」這一訊息回歸於形式和內容、概念，融入了所屬複合媒體作品的完整集合之中。

### 叁、多元認知的詮釋活動

理查德·E·帕默爾（Richard E. Palmer, 1933-2015）曾於《詮釋學》一書就詮釋學發展的歷史，談論詮釋學的六個現代定義，分別是「詮釋學作為聖經註釋的理論」、「詮釋學作為語文學的方法論」、「詮釋學作為語言學的理解之科學」、「詮釋學作為精神科學方法論的基礎」、「詮釋學作為此在地和存在論的理解之現象學」、「詮釋學作為一種詮釋體系」<sup>8</sup>，但最終他並未對「詮釋」做出嚴格定義，但提出了詮釋的適用範圍和定義侷限於其目的<sup>9</sup>。以此六項重點加以歸納，帕默爾要說明，儘管狹義上適用範圍有所差異，「詮釋」就是基於個別目的，使外在認知內化為內在理解的因素與過程。本章雖無法在帕默爾或者其餘哲學家的基礎上為詮釋學作出嚴格定義，但是借用帕默爾的說明，從這個意義上在此來將這些複合媒體作品視為詮釋進行剖析。

於前章，我們簡單描述了複合媒體作品現象的特徵，從作品角度稍微一窺

---

<sup>8</sup>理查德·E·帕默爾（Richard E. Palmer）著，潘德榮譯，《詮釋學》（Hermeneutics），初版一刷。北京：商務印書館，2012年。50-65頁。

<sup>9</sup>理查德·E·帕默爾，《詮釋學》，93-94頁。

構成這類作品的關鍵要素，以及對閱聽者認知產生的影響。但是那樣的複合媒體作品充斥太多形式、內容，看起來既缺乏秩序又缺乏同一性的保證。過去有許多學者去說明文學的、藝術的詮釋方法，但是複合媒體作品的呢？人們的意識怎麼在雜多中結合出作品的完整集合，結合出內在於作品的圓滿性並加以理解？

現實中我們常遇到，像『LoveLive!』這樣形式多到不知從何接觸的作品，也有『哈利波特』電影那般因為細節的歧異到而為人挑剔，甚至可能不予承認的作品。倘若多元形式、片段對複合媒體作品完整集合的圓滿來說真有必要，這些事情又該如何解釋？身為閱聽者自己，我們究竟是如何面對這些現象，實在地認知著這樣的作品？又或許，面對複合媒體作品看似特殊、雜多的結構下，認知作品其實跟單純閱讀一本書沒有二異。

構成現象學這門方法論的重點有兩項，一項是說明人之外的雜多與現象，另一項是說明人之內的意識流或意識結構，兩者相結合或相符應即成為一般的現象學描述。意識流與意識結構的詮釋學在胡賽爾（Edmund Gustav Albrecht Husserl, 1850 - 1938）、海德格、伽達默爾等哲學家的著作中都有過深刻討論。在本文這裡，多元的形式、分散的片段、被淡化的作者，這些特徵對實際認知活動有什麼重點影響，似乎有必要進行一次直接的觀察。

為免除過度雜亂，在此本文的舉例將以『LoveLive!』為依據逐步討論。此作係以『LoveLive!』的基礎設定為核心，三家公司召集許多創作者，跨足小說、四格、動畫、漫畫、音樂、遊戲等媒體，各媒體均有一獨立作品進行，多向發展之作品。其創作方式與散播方式較許多類似作品來得多且均等，又不過於龐大至難以觀察。

『LoveLive!』囊括了複合媒體作品的現象，同時也囊括複合媒體作品常見的問題。出於媒體分散，閱聽者縱然可以欣賞個獨立內容，但面對

『LoveLive!』這一龐大整體，他們得到的經常是片段內容，不連貫的情況下無法保證閱聽者每個人都擁有同樣的起點，認知著同樣的內容。出於管理不易，這部作品無法細心檢閱任何旗下媒體形式所承載之概念，內容既存在重疊處亦存在許多矛盾差異。

但『LoveLive!』的實際內容是否同一並不見得重要，或許完全不重要。此作並非依賴著唯一的核心媒體與內容，是一個借助多種媒體去傳播，去構成更龐大之作品完整集合，以豐富此完整集合為目標持續創作之作品。作為此類型的代表，它和其他任何與它類似的作品都一樣，有著複合媒體作品的結構以及複合媒體作品的問題。

第三章將以前兩章進行的討論為基礎，將多元認知的詮釋活動分為四個部分談論，分別是「必有現象而有認知與詮釋」、「認知的延續與拼湊」、「詮釋活動的轉向」、「意象作為認知的延續本身」。這四個部分並沒有嚴謹的先後關係。不過為求主題清晰，在此基本係以「認知」的堆疊累積作為主軸層層論述，並以四節標題為重點標記。第四部份「意象作為認知的延續本身」則是就本次討論所會遇見的特定問題，進行針對性的補述。

### 一、必有現象而有認知與詮釋

先前描述複合媒體作品時，本文比較少使用到「現象」，取而代之地卻反覆使用「表現」去描述作品怎麼闡明自身，怎麼依附於形式，怎麼創造出內容。表現無非就是作品用以呈現自己，用以被閱聽者認知，自身對外的彰顯。

若作品沒有透過任何形式進行表現，人們將不會認知到任何內容，也不會有所認知。一個最基本的用來承載內容的媒體不是複合媒體作品的專利，是任何作品被閱聽者閱讀、觀賞、體驗的必要條件，此外更是首要條件。作品必定要首先藉由媒體進行表現，向閱聽者彰顯自身，方有本文文內所提到的任何認知及概念構成。

「必有現象而有認知」的提出始於此，並且是構成作品完整集合的基礎。複合媒體作品的多元形式，重新強調當閱聽者面對作品，此一關鍵對於認知甚至於詮釋的重要性——多元形式使得作品某些概念得以表現，才有可能使得概念被認知。

舉例來說，『LoveLive!』的故事內容描述一群少女組成社團進行偶像活動。在她們的偶像活動中，必然需要歌曲及舞蹈——在雜誌上我們會看到

『LoveLive!』的小說做出這樣的文字描述，可是這樣的表現顯然無法給予閱聽者足夠具體的內容，去認知她們的歌曲和舞蹈究竟是什麼樣的表演，也不足以在對『LoveLive!』的整體認知中置入具體的歌曲和舞蹈。

但當創作者們以『LoveLive!』為題編織歌曲，同時以動畫繪製出舞蹈，『LoveLive!』所謂的歌曲和舞蹈，一下變得鮮明且具體。歌曲的旋律及歌詞，動畫的畫面，舞蹈的動作，這些可以被獨立欣賞，然後立即成為閱聽者認知『LoveLive!』集合的一部份。若此作由始至終都被禁錮在雜誌小說的形式中，以歌曲傳遞的旋律、體驗、意義，將永遠不可能被認知，不可能成為『LoveLive!』集合的一部份。這個「如果不做便不可能」恰恰正打開了這個作品的可能性，絕對是複合媒體作品的多元形式解放內容的重要性所在。

從這裡反向觀察，我們更可以去說，面對複合媒體作品，閱聽者意識流內的認知依然來自於作品向閱聽者彰顯，依附於形式而進行的表現。在閱聽者認知內能夠被指認為『LoveLive!』一部份者，必定有著與之相應的相關內容，內容被以某種形式表現出來，才得以被認知到。我們意識流內的內容就這樣獲得與作品本身的連繫。

起因和差別皆在於複合媒體的多元。外在現象與內在認知間的聯繫，為閱聽者進一步提供了跨越多元形式去理解作品的線索。有時或許是經過提醒，或許是經過思索，閱聽者會忽然重新理解作品，認同某種詮釋，像是在不知不覺中理解了『LoveLive!』歌曲的歌詞意義，但無法確定究竟是如何認知到相關訊息，又或是意識流內的認知有片段或不足的部份。

文字描述的床是床，畫中的床也是床，我們認知中對床的追求一步步獲得床之概念的拼圖，最終我們也會去觸碰真實的床，理解概念上什麼是床，而這些理解的結合會形成對床的完善理解。閱聽者會去尋找此前鑑賞的內容、形式存在卻仍未鑑賞的內容，甚至是作品因形式開展出可能性因而變得可能有的內容。這是認知延續和拼湊的鑰匙。

現象與認知的對應難免又落入模仿的窠臼——在柏拉圖那裡，他始終視藝術創作為對理型單純的模仿。可是柏拉圖沒有注意到這或許不是種奚落，是種讚賞。亞里斯多德視藝術創作為發現，海德格、伽達默爾延伸為藝術彰顯。在

認知的意義上，我們無法否認創作物具有類似素描農鞋的模仿特性，不斷的表現其實可以說是不斷的去素描，無法完全獨立於事物，但很明顯我們也無法從任何一雙農鞋或者農鞋的概念，簡單取出對於農鞋畫作、戲劇的鑑賞體驗，以及從體驗得出的所有認知，我們對藝術的欣賞也不僅止於複製一雙獨一無二的鞋。

「藝術品絕非是對那些在任何給予的時間裡顯現的個別存在物的再現，相反他是物的一般本質的再現。」<sup>10</sup> 一如先前引用海德格認為「存在者的真理將自身投入作品」，海德格以此句再次完整說明了同樣的事情，說明農鞋的素描是真理的投入。農鞋作畫雖然素描了一雙實際的農鞋，但其畫作所呈現的並非只是那一雙農鞋，而是農鞋普遍擁有的本質的發掘。

「誰模仿某種東西，誰就讓他所見到的東西並且以他如何見到這個東西的方式存在。……他希望他所表現的東西應當存在，並且，假如某種東西應當被猜出，那麼被猜出的東西正是他所表現的東西。應當再認識的東西，就是現在『存在』的東西。……我們由這種思考就可確認，模仿的認識意識就是再認識。」<sup>11</sup>無獨有偶，伽達默爾藉由此段說明了孩童的模仿，絕不滿足於被人看見他模仿的當下動作，其實是希望藉由模仿進一步使人跳過他去理解被模仿之物，使被模仿之物存在凸顯出來。

所以任何模仿其實都是這樣：模仿者的目標不滿足於自身自認為接近理型，而是在於能否展現給他人看到某些欲表現的事物、表現中的概念是否能被認知到。這個鑑賞體驗本身就是伽達默爾所描述的藝術作品存在形式，越是去鑑賞海德格引用的農鞋越能理解農鞋普遍特性，這份「發現」一般本質的快感即為亞里斯多德支持的藝術真諦。意識是在這樣的脈絡下認知著作品。閱聽者不是遠遠看著作為對象的作品本體，然後知曉那裡有著很多個別作品而已，是在體驗著作品本身的過程中使表現能表現出作品概念，使很多個別作品其中的片段可以相連完整，同時認知它的不足處。

我們不是只看著『LoveLive!』怎麼仿造一些現實可能存在的人物像、歌唱活動，單純理解了歌唱舞蹈這件事，是親身體驗著關於『LoveLive!』的一切。

---

<sup>10</sup>馬丁·海德格爾著，《詩·語言·思》。37頁。

<sup>11</sup>漢斯·格奧爾格·伽達默爾，《真理與方法（上卷）》。147頁。

就算我們無法在現實中實際找到一口氣混合了『LoveLive!』文字、歌曲、舞蹈、聲優的究極混合物，那些意識流內關於『LoveLive!』的認知既出現了則必定有其現象來源，其組織聯繫必有其合法性，不會是純粹虛無飄渺的唐突之物。

## 二、認知的延續與拼湊

先前本文曾於「作品內容的片段與延伸」點出，複合媒體作品的多元形式結構，使得閱聽者即便對其中某一形式的獨立內容擁有完整認知，其認知相較於作品圓滿性仍是片段，作品完整集合變得分散，不全，不連貫。而在同個章節，卻又點出作品概念保證了這些片段——多元形式的內容可進行連結，延伸或是被延伸。可是先前提的終究是多元形式所具備的可能性，並未提到這實際會如何被認知。

有現象而有認知，可被認知即作品向閱聽者表現。如果是閱讀一本小說，我們可以很直接地說順著作品的書寫，讓文字描述在意識中綿延。但在複合媒體作品這裡我們卻發現了，作品內容變得片段、不全。這個片段不全並不是完全切斷、不相關的意思，而是預留的可能性空間，使得作品內容恆常具有待延伸的特性。

從作品角度，作品內容具有有待延伸的特性。那麼從閱聽者認知角度，閱聽者從作品那裡獲得的認知，一樣具有待延伸的特性。閱聽者對於集合多元形式之作品完整集合的認知和乘載著這份認知的意識，雖是完全綿延流動，卻也是片段待延伸的，像是各自獨立的拼圖一片片被拼起。

這好像很奇怪。如果我們要說作品內容以及對作品內容的認知具有片段性質，不就應該是在說，我們閱讀小說時的意識活動，對於小說的認知，是一片一片切斷的嗎？其實意識本身和其中的認知內容應該分開來說，所以這不是在說人類腦內的意識是切斷的，只是由於作品內容的可能性使得作品內容具有片段性質，使得認知上的可能性具有形成片段的預留空間。

我們可以以水流作比喻。水流具有流動的性質，這個性質使它無法被切

斷，可是我們卻實實在在能在任何時間任何地點，擷取水流的任何一段。對作品內容的認知在意識之流內活動，而作品的可能性使它可以在任何時候被切斷一部分，成為片段。所以作品內容及作品認知的的片段性質不意味著認知「已然」是片段，是認知「可能」成為片段。

實際以『LoveLive!』的認知為例，我們提到了歌曲和舞蹈大大擴充了此作能表現的內容，連接文字描述中的「歌曲和舞蹈」。但這不妨也是說，文字描述的「歌曲和舞蹈」以及多元形式的可能性，事實上引導意識去認知了那些歌曲和舞蹈屬於『LoveLive!』且與文字描述有關。我們可不是像占卜師那樣直接預知到歌曲和舞蹈，是經由文字描述在我們認知中留下了這麼一個空位，又或者是火車最後一節車廂遺留的連接器，開啟並隨時等候延續。等到了歌曲和舞蹈終於被創作出來，意識便將這些放入認知，主動串連起來。

這時我們會發現，我們對『LoveLive!』的認知就這樣很自然地被延續了。基於原本就為歌曲舞蹈留下空位的歌曲舞蹈表現的可能性，使我們毫無抗拒地延續了對『LoveLive!』的認知。回過頭去看，我們確實會覺得文字敘述的『LoveLive!』的內容有所不足，不僅僅是歌曲舞蹈，還有其他很多待填補的表現可能性，在那些文字敘述的字裡行間留存。那是因為文字本來就有其先天限制，因此我們同時又會認為那些文字敘述已經盡其所能地是獨立又完整的作品，對於文字形式的表現能力來說，已然足夠。

前一節，「閱聽者會去尋找此前鑑賞的內容、形式存在卻仍未鑑賞的內容，甚至是作品因形式開展出可能性因而變得可能有的內容」。經由標籤、經由指謂、經由相似的特徵等等連繫方式，在這情況下其他形式與內容被引導出來，基於先前擁有的認知，閱聽者會於過程中意識到一些不同，像是意識到認知的延續和拼湊，使得認知形成新的形狀，進而擁有再認知／新認知。

這是複合媒體作品有趣且吸引眾人進行創作的主要理由之一。多元形式提供的可能性不單開創作品完整集合表現力擴張的可能，加強作品曝光宣傳能力，也提供了作品在認知中擁有各種組織方式的可能，藉由這種內容資訊的輪替交錯，為個別閱聽者提供個別的新鮮感。因為延續和拼湊的片段不一，認知的組成為個別閱聽者所獨有。但是隨著認知日益累積，相關作品資訊逐漸豐富甚至趨近飽和，個別閱聽者的認知最終仍會邁向相近相似，畢竟來自外界的資

訊依舊是客觀共享的存在，沒有人獨自活在一個完全不同的世界中，只不過每個人經由不同途徑發現到同一個世界裡的某一個作品，一如選擇不同的航海路徑前往新大陸。

這並非憑空產生，是有跡可循的。如果要從過往的哲學理論找尋可以幫助我們理解的參考說法，這或許和海德格提出的「前判斷」、「前結構」<sup>12</sup>相當類似。雖然海德格是基於人類的存在狀態提出前結構，可是本文並不想區分複合媒體作品體驗之於一般日常體驗。複合媒體作品體驗理當是一般日常體驗的一部分，關乎我們的日常、背景、社會、歷史。

現在，面對『LoveLive!』雜誌上「歌曲和舞蹈」的文字描述，其認知必定少不了真正歌唱和舞蹈片段的延續，其詮釋必定少不了這種再認知，從而能在閱讀文字描述的時候，聯想到歌曲和舞蹈的內容。另一種角度，閱聽者同時又從文字描述中獲得詮釋這些歌曲、舞蹈的認知。文字描述中提到歌曲的來源、歌曲的意義，這些內容同樣能成為文字描述賦予歌曲的認知。首先看過歌曲舞蹈再發掘文字敘述的人，肯定會經歷不太一樣的體驗，但他同樣也會將兩者聯繫起來。

除了音樂與文字的關聯，『LoveLive!』還可以用來解釋一種較為新穎，近年變得常見的現象——閱聽者會去關注飾演角色之聲優<sup>13</sup>／演員們的言行舉止，找尋其中與角色相像，或者是可以取代角色的內容。「聲優」就作為一種形式產生內容，被關聯起來了。看似永遠只能等待小說、漫畫、動畫產出相關內容的角色，卻用這種方式和聲優／演員們個人的內容連結起來。這雖然不是過去沒有人想到的，卻是現在才被大力重視的。

從複合媒體作品透過多元形式表現自身，真理將自己投入作品的角度來看，聲優／演員們理所當然是多元形式的一種，增加了作品表現的廣度。而且確實，對聲優／演員們的重視，使得複合媒體作品倚賴聲優／演員們進行宣傳表演的案例變多了。我們可以藉由動畫作畫，看見『LoveLive!』動畫角色於唱歌跳舞的表現，可是我們怎麼去獲得親身觀賞『LoveLive!』角色唱歌跳舞的體

---

<sup>12</sup> 理查德·E·帕默爾，《詮釋學》。166-179 頁。海德格認為，人的意識帶有結構，而這個結構本身就對現象進行篩選般的詮釋，因此沒有未經詮釋的純粹認知。

<sup>13</sup> 即為角色進行配音的聲音演員。

驗呢？這份表現難道只能埋藏在個人的想像力之中嗎？名為聲優／演員們的容器，完美替作品表現的可能性與閱聽者認知的可能性，補足這一缺塊，在「角色唱歌跳舞」的認知間留存。

所以不僅從作品圓滿性開展出可能性的角度來說，作品進行表現產生的內容具有片段與延伸的特性，從閱聽者的認知角度來說，對作品產生的認知也具有片段、延續與拼湊的特性。兩者皆具備相符應之特性。

回顧過往經典，亞里斯多德以「發現」描述這種延續與拼湊，伽達默爾則是描述我們透過繪畫、戲劇等任何「原型的流射」，去投身於繪畫或戲劇的表現之中，因而使繪畫或戲劇也融入了它們所要表現的事物，成為其存在的一部，反之被表現的事物其存在有一部分放置在繪畫或戲劇中。它的存在被「擴充」，即更多本質性相關的概念被「發現」了。「每一種這樣的表現都是一種存在事件，並一起構成了所表現物的存在等級。原型通過表現好像經歷了一種存在的擴充。繪畫的獨特內容從本體論上說被規定為原型的流射。」<sup>14</sup>

但是在亞里斯多德和伽達默爾的敘述中，他們所針對的是某一創作物與被表現物的擴充關係，換言之是想解答「藝術創作價值究竟為何」、「藝術性從何而來」的問題，並非描述多個創作物同時擴充被表現物的關係。他們對單一創作物如何展現其藝術本質的注重，變得強調單一創作物的獨特性，侷限了如複合媒體作品這類創作物產生可能性的視野。然而複合媒體作品的拼湊不單是可能，而且是相當尋常。

「拼圖」，這樣的描述和象徵或許不是偶然。這令我們發現另一個意義：拼圖者必定是主動進行拼圖的。閱聽者意識的引導、主動性，在兩者的特性上扮演著聯繫的最關鍵任務。

### 三、詮釋活動的轉向

本章第一節，我們提到縱使複合媒體作品具有許多形式內容，其認知的結

---

<sup>14</sup>漢斯-格奧爾格·伽達默爾，《真理與方法（上卷）》。182 頁。

合與詮釋活動和一般作品的詮釋活動相同，外在現象和內在認知之間具有對應性。第二節則是提到，閱聽者對於作品的認知片段，在詮釋活動中能被延續和拼湊。然而誰或者什麼形成外在現象和內在認知之間的橋樑，並且主動延續拼湊作品的認知片段呢？我們似乎總是在不經意間提起「意識」在認知與詮釋活動的作用。藉認知順藤摸瓜，意識的主動性在本文第一次被提出。受既有認知引導，意識承擔起聯繫認知，使得認知能夠被延續、拼湊，將其他片段放入認知的活動。

過去人們通常認為，所謂「認知作品」就是鑑賞作品時，被動地接收作品傳遞的訊息，聆聽作者想要說什麼。認知就像是將誰刻的印章蓋在白紙上，將作者的訊息刻印在腦海中。因此有的人會很難去理解『LoveLive!』這樣倚賴複合媒體的作品如何能存在，為何不以某某人的小說版為一切依歸，為何旗下各媒體的作品不會變成下一個飽受批評的電影？此外也才往往下意識地認為，作品是原始創作作者傳遞思想的工具，我們鑑賞就是接收他的想法，因此作者的言行舉止勢必高過於內容的一切，不得批判。

假如『LoveLive!』應該要是作者傳遞的訊息，那麼顯然會遭遇到許多困難。首先，在這麼多作者中，我們究竟該選哪一位做為具有最高權位的原初作者呢？那會是首先開始構思出『LoveLive!』企劃書的製作人嗎？最先進行實際創作的專欄作者嗎？還是產出最多內容的動畫創作者呢？而動畫創作又涉及眾多工作人員，在這群工作人員之中又該以誰的意志為主呢？——複合媒體作品過於龐大的組織及創作者，使得我們無法指定一個意志，無法確定究竟是誰在向我們表達。

但這真的會是問題嗎？當我們觀賞電影時，我們似乎從來不曾追問每一個演員甚至於編劇的意志，只是看著電影。我們確實自然地接受了那些意志不明的複合媒體作品。我們已經談過作者概念在複合媒體作品是如何被淡化，複合媒體作品讓我們看到作品是怎麼因為圓滿性而開創可能性，怎麼不倚賴單一作者去擴張形式從而增加內容。所有認知圍繞作品而發生，且認知只發生於作品的表現與閱聽者的意識之間。意識的主動性使這一切心甘情願被意識的線串在一起化為意識流，讓認知可以跨越多元形式被聯繫，變成同一個作品的認知。複合媒體作品更大的作品完整集合，其實取代了我們對單一作者表達的認知，

因此我們並不是將複合媒體作品的創作者視為絕對意志，是將創作者們視為組織作品的元素，作品的一種多元形式而接納。

詮釋活動在這裡有了重大的轉向：閱聽者不再是透過作品面向作者，閱聽者只是單單面向作品，面向作品為呈現自己進行的各種表現。反過來說閱聽者毋寧是將作者、聲優、更多創作者都視為表現，將他們化為認知的一部份，去面向作品。不過這不是說從今天開始詮釋活動被轉向，其實一直以來詮釋活動都是如其所是，是從討論方向上轉向，從複合媒體作品我們更明顯發現了閱聽者真正面對且追尋的對象，是基於作品的圓滿性，對作品完整集合的追求。

第二章第三節本文提到「作者概念的淡化」是複合媒體作品現象的特徵，無疑正是這種轉向的具體影響。當時本文描述，在複合媒體作品的結構中，每個形式和其內容，對於作品的完整集合都是必要的一員。作者和其創作的行為，以及其他相關的一切，也正包含在複合媒體作品進行表現的可能性內。那樣形式下表現出來的內容，能作為分散的片段被獲取。可以說作者概念的淡化，其實就是「作者」這一訊息回歸於形式和內容，融入了所屬複合媒體作品的整體概念之中。

在『LoveLive!』的背後進行創作的，有專欄作者、動畫劇本作者、動畫導演、漫畫作者、角色聲優等大量的創作者。其中「聲優」便作為一種形式產生內容，被積極參考。這已經脫離了「旗下作品被標籤為『LoveLive!』，因而可以歸類」這樣簡單強硬的歸納法，因為聲優原本只是按照導演的請求去提供聲音，是最不可能站到螢光幕前向外宣示作品詮釋權的人士，閱聽者是依據作品認知被意識引導，自行選擇去參考聲優的言行舉止，將言行舉止的認知放入作品，再做出詮釋。『LoveLive!』經由聲優獲得了聲音方面的表現能力，同時經由專欄作者的筆，獲得文字方面的內容產出。作者——各位創作者作為表現的容器，表現的形式，回歸到對『LoveLive!』多元形式的認知。

這也使我們能夠迴避一個詮釋學上的極端方向——那種使我們忽略作者的意見，或者根本上拒絕接受作者或是任何創作者意見的方向。任何創作者的意志雖然被淡化了，但是只要回歸於形式和內容，他們都是複合媒體作品必不可少的組織元素。作品藉由他們的手被創作出來，藉由他們的手來表現自身，創作者的意見就是值得被認知的。而且為了獲得更多關於複合媒體作品的認知，

我們應該積極去獲得那些意見。對複合媒體作品多一份認知，就越是接近作品完整集合。

我們的轉向不是要去選擇「我的意見」或「作者的意見」某一方，是將面對的眼光從遠方的作者移到眼前的作品，不擅自為遠方之物設立權威地位，以至於看不清楚複合媒體作品的完整性所表現的本質。閱聽者很明顯不是被動等著作者做出解釋，對解釋囫圇吞棗全數接受，閱聽者是主動抓取可以認知的事物，主動拼湊。在這裡我們初步驗證了導論的一部份描述：相較於被動接受作品內容的全部，閱聽者面對『LoveLive!』所獨自進行的詮釋活動，或許和創作比較相近。

#### 四、意向作為認知的延續本身

當我們提及詮釋活動，提及意識試圖將認知片段延續拼湊，整理出其完整的樣貌，在現實中就必然會面對到該以什麼方向、以什麼為核心，去探問並組織作品。可是我們在前述章節中亦談論，在複合媒體作品中，作者概念明顯地被淡化，其內容回歸於作品內容的一部分，使得閱聽者可以更直接面對作品本身。乍看之下這似乎與探問相衝突，因為自古以來我們都是以作者創作作品的意向為基礎去探問作品意義。

如果作者變成只是作品的一部分，一種參考資料，我們能準確探問到作品是為了什麼目的被創作，應該怎樣才算完整嗎？而要是我們依然在複合媒體作品中，感受到了某種方向或意志，循循善誘閱聽者的意識對作品做出組織，我們還能堅決說作者概念被淡化嗎？本文在此勢必得解釋作品意向性的問題。

作品意向性（intension）是一個古老的問題，從柏拉圖認為工匠觀察著理型來製造實際的床，畫師順著實際的床繪製床之畫像，藝術行為被稱為模仿之時，意向雖未提出但已存在。人類所有的表達都與意向性有所關聯，自然作品也不例外。

本文提到作者概念淡化即是作者回歸形式和內容，融入所屬複合媒體作品的整體概念，那意向性何去何從、有還是沒有呢？倘若認知的延續和拼湊受引

導意識去發掘，這是否表示有一個誰在創作『LoveLive!』時想著某些事情，因而必然引導閱聽者去搜索名為「他」的失落拼圖？就好像閱讀關於蘇格拉底記述時可能會需要去理解，古希臘的男性同性戀有著古希臘時期的理解。那如果我們能說『LoveLive!』應該要以某種意向為準，好精準理解這個作品之所以被創作是要表達什麼，又如何能去說作者概念淡化？不過很明顯地我們知道參與『LoveLive!』的創作者有複數個，不可能一一探詢每個人的創作意向為何，也不可能好好歸納這些創作意向為一個，所以內在於『LoveLive!』中的某種意向，極有可能不是來自於創作者們。

意向性的討論大致可以分為三種：有意向性、無意向性、假性意向。

認為有意向性一派的人認為，所有創作物都存在作者，而作者必定都是意向著什麼進行創作，故解讀作品應要順著作者創作的意向進行解讀，才能正確解讀出欲傳達之事。

無意向性一派的人則認為，無論作者是否意向著什麼進行創作，解讀作品不需要考慮作者意向，作品一旦創作出來就是脫離作者的獨立物，我們可自行以我們的獨斷從作品讀出意義，很多時候閱聽者認為的作品意義根本超越了作者意向可以獲得的意義，況且通常我們也很難去得知作者的完整意圖。

假性意向論在前述兩者間做出協調，試圖解釋有時閱聽者倚賴推敲作者意向的方式，卻又無從真的去摸透作者意向與意義關聯性的膠著狀況。這一派認為，確實閱聽者無可置疑會在作品中發現某種意向性，且通常作者意向性與之符應的機會甚高，但實際上閱聽者是為了順利理解作品內容的聚焦點和同一性，而必須假設有意向性，那個意向是否為作者的真實意向不得而知。

本文的觀點與假性意向論非常接近。由於複合媒體作品所涉及的媒體形式多元，創作者人數眾多，創作方式亦多複雜到無法去說「作品出自某一人之手」。面對複合媒體作品之時，閱聽者就像是在面對許多無名詩篇，並不是針對任何作者而去，亦無從詢問這些詩篇作者究竟意向為何。

那麼複合媒體作品需不需要、有沒有意向呢？從內容片段的可連接、認知的引導到意識的主動性，我們似乎已經隱隱約約察覺到，複合媒體作品內是藏有意向的。日常生活中，我們的確是下意識地追尋著某些意向去鑑賞作品，無

論那是否複合媒體作品。若非因為確認著意向，意識不會主動探問、追尋、連繫複合媒體作品，將一切放入意識流。但是這個意向不來自那些作者，又從何而來？

假性意向論提出閱聽者總會假定作者意向的存在，將作品內容聚焦於虛擬作者意志欲傳達之事，「以為是作者但實際上不是作者」的這點或許是正確的。

從複合媒體作品利用多元形式，超脫單一形式來限制構築作品，我們發現了作品擁有進行各種表現的可能性，而這些可能性所影射的是內在於作品的圓滿性。這圓滿的可能性同時撕裂了作品的圓滿，揭示作品更臻完整的對面必有著不完整。「完整」的正面對是「不完整」，同時「不完整」的另一頭勢必朝向「完整」。

假性意向論所提出的「虛擬作者意向」，其來源或稱真實面貌，似乎可以說正是「作品的圓滿性」。在本文中，我們反覆使用「表現」去描述作品怎麼闡明自身，怎麼依附於形式，怎麼創造出內容。表現無非就是作品用以呈現自己，用以被閱聽者認知，自身對外的彰顯。「作者想要表達什麼」、「作者創作物的真實是什麼」這些探問，都能夠以「作品想要呈現什麼意義」、「作品的真實是什麼」進行取代。

這聽起來會令我們一般對作品的認知，「作者將所欲表達之事放入創作中」，進行一次徹底的顛覆。好像作者和作品中間斷了聯繫，我們無法再說「看這本書是想要理解作者說什麼」，好像人類最基本的表達意向只要冠上作品之名，就必定會被分解得無影無蹤，無法傳遞任何所欲表達之事，或者即使作品傳遞了些什麼，也不能說完全與作者相關。

但是，我們真的是每次都透過作品在準確表達意向嗎？實際上任何人創作都可以確實表達出自己的意向嗎？其實不然。我們經常碰到的狀況是，我想要說的事情被扭曲誤解，作品無法準確傳達出我的表達意向，作品反倒傳達出另一種或屬於作品的意向。為了避免這個窘境，我們需要不斷磨練自己的表達能力，創作出符合所欲表達之事的作品，以求準確表達。所以是不是這樣——難道我們不正是在借用我們對作品完整集合圓滿的追求，去表達我們的意向？難

道不是作者主動置入了對作品完整集合圓滿的追求，使得閱聽者踏著作者踩出的腳印，走向同一個目的地嗎？

對作品完整集合圓滿的追求，對作品圓滿性進行的探問，不只是發生在鑑賞作品的閱聽者當中，最先是發生在創作作品的創作者當中——當柏拉圖的工匠觀察理型製作實際的床，或是當畫師順著實際的床繪製圖畫，他們首先都對圓滿進行探問，然後才能擁有接近該圓滿狀態的認知概念，也才能對這些認知概念進行描繪。一個什麼都不知道的人，是無法創作出任何事物的。創作的意向無非就是對圓滿進行探問，反之亦是圓滿對探問者開放自身。

到了閱聽者那裡，這個過程被重複了一次。愈是技巧高超的創作者愈可以完美引導閱聽者怎麼重複這個過程，彷彿使用風景照片告訴身邊的人，怎麼可以在同樣景緻前取得最佳的拍照角度。被引導到最佳角度的閱聽者，就脫離了創作者，直接面對風景。自然，向閱聽者呈現的是作品圓滿性，實際探問著這些問題的卻是閱聽者。

如果閱聽者不是首先認知到作品的片段，他不會首先擁有「不完整」，進而使認知能夠因為那些可能性，延伸到「完整」。因此「虛擬作者意向」的真正面目，能使「作品欲表達的真實應該是這個」取代「作者欲表達的真實是這個」的，應當是向著作品圓滿性持續延伸的可能性的探問，換言之就是閱聽者認知的延續。

#### 肆、詮釋與再創作

至此本文已分別觀察了複合媒體作品的現象以及閱聽者的認知，但現實總不盡完美，沒有理論那麼順利，不會一個一個形式相互配合，一個一個片段無縫銜接。此處仍未處理到的是存在於複合媒體作品，『LoveLive!』多元形式內容間的矛盾衝突應當如何消解，究竟如何消解。

現實中的許多作品甚至『LoveLive!』自己，皆曾因內容的矛盾衝突使得作品完整集合的圓滿倍受質疑，以至於有些多元形式經常被許多閱聽者拒絕在認知外。儘管如此它們仍舊作為完整作品聳立，於是閱聽者篩選、揀選那些對於作品概念來說必要的片段，組織了作品的完整集合。本文曾描述這種狀況：相

較於被動接受作品內容的全部，閱聽者面對複合媒體作品所獨自進行的詮釋活動，或許和創作比較相近。

多元形式突破了形式對於內容的限制，開展出作品概念的可能性，指引作品概念朝向圓滿性。對照這份圓滿性，多元形式和其內容成為圓滿下待延伸的片段，當我們認知著這些片段的内容時，同時認知著待延伸的可能性，引導意識向著作品圓滿性主動進行探問，並隨著接觸更多形式將其他片段放入認知。意識既然擔當起串聯的任務，對作品圓滿性主動進行的探問會是它所把持的關鍵。

相較於前述討論均以「作品」為基準點，本章的基準點是對立於作品的閱聽者，即「我」。以「我」為準，對於創作的探討在此分為兩個主要部分進行討論。

第一個部分為「作品圓滿性與想像力」，解釋前述討論到的複合媒體作品現象，是如何在「我」之中運作，換言之作品是如何透過我來表現，而這種表現和創作又有著什麼關係。第二個部分「詮釋內的創作」，解釋從本文論點的何種意義上，本文認為人類對作品進行的所有詮釋，都包含著創作在內。第三節「二次創作的意義」舉出現實生活中的實際例證以及某種程度上的延伸討論，用以對詮釋與再創作的關聯作出一綜合性結論。

## 一、作品圓滿性與想像力

想像力經常發生於日常生活中，卻往往和認知作品的討論扯不上邊，是因為在認知作品的討論中我們往往只聚焦於作品和閱聽者之間單方面授予又隔絕的交流，以至於認為在和複合媒體作品打交道的過程中，如果那些帶有官方標籤、名正言順的『LoveLive!』管道——假設是電視、書籍、音樂——暫時不給予我們任何內容的話，這個作品便到此為止從此斷絕一切內容。可是事實是即便作者們都已化為塵土逝去，我們今天依然持續對《紅樓夢》等時間久遠的作品展開研究，因為我們總是有辦法找到新的方向，並且總是會有新的人一起鑑賞經典作品。個人的想像力，閱聽者間的交流，延續了作品生命。

複合媒體作品多元形式所開展的就是這樣的可能性——不僅是傳遞光能的

媒體，小說和散文等不同文字形式都成為媒體，連想像力這樣的形式和其內容都能夠成為作品進行表現的媒體形式。名為想像力的形式，使用的是「我」的容器。「我」承載著作品的概念與內容。

所謂「想像力」一般都被視為虛無飄渺，難以捉摸的東西。因為對每個個別的人來說，想像力內的內容歧異，沒有人可以想像出完全一模一樣的事物。可是我們能夠確定的是，「想像力」作為人的能力，卻是客觀存在，並且一旦擁有內容就會立即顯示出這項能力。

名為「我」所累積的種種經驗知識，無論來自於世界或者最唯心論（idealism）意義上的「我」也好，必定構成「我」獨有的認知框架和內容，為作品提供了一個容易成為討論盲點的表現形式，並且對「我」內容的認知同樣能進行延伸和引導，和來自帶有官方標籤、名正言順的管道的認知銜接，兩者混為一同。反過來說，除了比對具體證據或標籤以外，我們也根本沒有辦法區分兩者。

當『LoveLive!』的文字，還是具體歌曲舞蹈為我所認知，進入我的意識流，我是怎麼樣在毫無歌曲舞蹈的情況下，盡可能在當時理解文字所描寫的歌曲舞蹈呢？或是我怎麼去應用我對歌曲的認知，使歌曲和仍沒看過的作品角色歌唱行為相聯繫呢？這全仰賴想像力的運作。

「對作品圓滿性的探問」所指的應是這麼回事：當我們企及作品的概念，作品概念透過「我」揭示自身進行的表現。這依然不是多麼嶄新的想法，只是個盲點。早在引用柏拉圖對於「概念」、「內容」和「形式」的說法之時，本文就已經談過工匠是如何「觀看著理型」去製作床的實物，同時一個最接近本質的畫家理應也是「觀看著理型」去繪製床的圖畫。

「床」對「工匠」、「畫家」兩者分別揭露自身，工匠和畫家憑藉他們各自的框架，以理性觀看著理型真理的揭露，觀看著擁有所有本質的「理型」所產生的存在之「相」，idea，即「概念」，或同或不同程度地得到那些與床本質相關的事情，將這些再個別放入名為雕刻或繪畫的形式中向他人表達。

同樣的事情發生在一般閱聽者身上。正如同作品對工匠與畫家揭露自身，能夠因為被他們所認知，經由他們的理解被重新組織闡述為作品那般，如果我

們不也是在接觸到作品概念之後，令作品向我們揭露自身，有可能經由我們的理解被重新組織闡述為某些什麼的話，我們便不能去說工匠與畫家的創作能力是人類普遍擁有的能力，應該得是被選中之人才擁有的十分稀有的能力。

可是創作能力卻是如此普遍，人們說我們往往需要的是一點觀察力以及想像力，便可以精進自己的創作能力，這種日常直覺考察所言的就是這麼回事。基於個人的訓練程度，工匠與畫家所能觀察及想像的理當遠比一般閱聽者來的多，卻不代表當一般閱聽者完全不具備和他們一樣的揭露過程。當閱聽者接觸到作品本質，探問作品圓滿性「作品完整集合的圓滿狀態為何」，他們自身也被『LoveLive!』揭露一些東西。於是閱聽者的想像力就像他們擁有的一枝筆，素描下對他們揭露的東西。

作品概念，即本質雖是客觀，理性的洞察力卻是歧異的，因而想像力的內容也是。想像力和作品圓滿性的關聯正是從這裡開始的。那種個別的差異無非是海德格提出「前判斷」／「前結構」的一環，伽達默爾提出辯證詮釋的基底。他們想要確保的是，藝術作品應該能被任何人在任何時空背景下，透過個人與文本內容的互動進行認識。這種認識方法是絕對涉及主觀的，卻實實在在是不可避免，我們唯一認識作品的方式。在這種認識活動裡我們雖參與到文本的歷史脈絡中，自身又的確仍是此時此地的「我」。「你」與「我」的區別不多說，名為「我」的形式固然有內容，和小說所能表現的內容相比，自然是壓倒性不足，留下可能性的空間。

基於自身擁有的經驗知識，閱聽者擁有名為「我」的形式。作品圓滿性透過「我」自我呈現進行表現，透過「我」產生內容。如同對小說這個形式產生的內容擁有認知，閱聽者對「我」產生的內容亦擁有認知，這些認知片段同樣可以被延伸、被連結，並且引導閱聽者的意識怎麼再主動去探問作品圓滿性，接觸更多形式獲得更多認知。

這會導致什麼呢？想像力固然是自我意識造成的主觀產物，卻是作品完整集合必要的產物，它是閱聽者憑藉個人的經驗知識等所有關於個人的一切去洞察本質，也是作品憑藉個人的經驗知識揭露自身，實際產生方式與本文所討論到的許多事情極為類似——毋論，想像力屬於作品多元形式的一種，最終會回歸到作品完整集合之中。因此每個人的經驗知識對於藝術感受來說影響甚大，

其實就是對於作品完整集合的理解程度不一所造成。

一位熟練的閱聽者，他甚至能夠依靠一點點的引導，獲得比原作者更多的作品內容及概念。這看似是一個「我」的內容獨斷擅自涉入作品，本應被完全否定的過程，卻實在是一個不斷循環，作品完整集合不斷豐富自己的過程，天天於日常上演。

## 二、詮釋內的創作

面對複合媒體作品，本文經常提及的不只是作品如何對閱聽者呈現，單單給予內容留下認知，前面更經常提及延伸、拼湊、探問等，意識的主動活動。換言之如果不是意識的主動，複合媒體作品的多元形式是無法被組織起來，片段無法被延伸，作品圓滿性無法被探問。這樣的主動活動，一如本文之前所下的註解：相較於被動接受作品內容的全部，閱聽者面對複合媒體作品所獨自進行的詮釋活動，或許和創作比較相近。

創作是一種什麼樣的活動？對柏拉圖來說，是工匠以理性觀看著理型真理的揭露，觀看著擁有所有本質的「理型」所產生的存在之「相」，即概念，將所得放入雕刻等創作物的形式中向他人表達；對亞里斯多德來說，是人對自然的揭發，將揭發放入創作物的形式中保存並向他人表達。反過來說，也是「理型」經由概念被看到，經由各位創作者之理性被觀看，透過向創作者呈現而令創作者加以呈現。

也就是說，創作是「對作品圓滿性的探問」，意即「對本質的探問」。而這與本文所探討之多元形式開展的可能性、直接面對作品概念、認知的延續、意識的主動性（或對柏拉圖及亞里斯多德來說是理性的功能）、想像力的作用等等，不謀而合。

所以讓我們重新以『LoveLive!』為例。這個作品內容中的衝突矛盾，看似與本質性概念不符的產物，是如何在閱聽者那裡消解的呢？如何藉由排除矛盾，取得作品脈絡呢？閱聽者鑑賞各種形式產生的內容，包括「我」，獲得各種內容的認知，同時也獲得關於作品的概念，和朝向圓滿性的可能性。這些認知相對於『LoveLive!』的完整集合來說都是片段可延伸，可以被拼湊。

閱聽者以認知為引導，向作品圓滿性進行探問，「作品想要呈現什麼意義」、「作品的真實是什麼」，以所獲得的認知為概念的依據和創作用的素材，尋求如聲優等新的認知片段同時，參考並且避免連結不需要的片段，最終以「我」的形式將一切組織拼湊起來產出內容，這就是『LoveLive!』形成並令閱聽者自行排除矛盾的過程。矛盾甚至在此變成了絕對必要的過濾網，令閱聽者明白什麼是適合的、什麼是不適合的。笛卡兒等唯心論者提到人類不可能合成過往認知以外的事物時，他們在說的除了是人類無法自行創造全新陌生的事物，只能倚賴既有認知以外，其實他們同時也在說，人類具有組織既有認知的能力。我們會將知道的概念混合起來，也會利用概念的排除去思考事情。

從複合媒體作品我們看見——不如說是重新看見——的不只是單方面對作品認知並詮釋，其實是一種被重新強調出來的雙方面交流。是揭示與被揭示，呈現與被呈現，人與藝術的關係，人與真理的關係。認知並詮釋其實就是創作過程。或者就閱聽者必須透過他人的作品提點去發現概念，這樣的相對立場來說，也是再創作過程。

詮釋中的再創作過程已非第一次提出。海德格、伽達默爾等哲學家皆強調過當人們面對藝術作品，詮釋活動當中包含著再創作。觀賞、閱讀、朗讀、傾聽……人類以五感接收作品，作品在意識內重新被組織。而這些哲學前輩甚至更進一步提出，如果作品不是在接受者的意識內被重新組織，他無法成為一個作品。作品必須是被重新組織的、被詮釋的、被再創作的。

當伽達默爾說，「事實上，最真實感受遊戲的，並且遊戲對之正確表現自己所『意味』的，乃是那種並不參與遊戲，而只是觀賞遊戲的人。在觀賞者那裡，遊戲好像被提升到了它的理想性。」<sup>15</sup>如果我們沒有過度誤解他的意思，在他的遊戲，即藝術作品的存在形式本身，無論戲劇、繪畫、文學等作品類型也好，最能體會藝術作品作為藝術作品的完整性的，就是作者、作品之外的第三者，閱聽者。任何藝術作品預設就該是被閱聽者所再創，「藝術的表現按其本質就是這樣，及藝術是為某人而存在的，即使沒有一個只是在傾聽或觀看的

---

<sup>15</sup>漢斯·格奧爾格·伽達默爾，《真理與方法（上卷）》。141 頁。

人存在於那裡。」<sup>16</sup>

伽達默爾同時也引述了海德格的前理解結構<sup>17</sup>，將此做為提出歷史意識的基礎。甚至於當海德格以認識的角度，說明意識自認識外界起便帶有詮釋時，他的意思無非等於是指出，這世間沒有任何事物的認識可以脫離詮釋與再創作而行，每個認識都是再創作。從人類「認識」自然，「發現」本質而創作的時候開始，創作的過程便已然開展。對作品的認識不妨還能說是再創作之後的再創作。

「創作」由始至終一直存在於整段詮釋過程裡面，但是我們通常更急於重視詮釋中認知、理解，以免在將作品視為表達方式時誤解了任何人的表達，卻忽略了自己的理性向概念進行探問，對概念產生洞察，主動組織認知的能力或者過程。自從胡賽爾提出現象學方法，海德格將其轉向，伽達默爾等後世哲學家們持續將其發揚光大，後者才更加顯現出來，同時人和真理的直接關係也被顯現出來。

可是海德格與伽達默爾所關心的終究與本文不盡相同。他們提及的再創作，其實都是針對一個人看見自然的事物，或者面對他人的藝術作品，所進行的前理解、意識組織。他們所探問的，不如說企圖想要保證的是，每個人對藝術作品加入的主觀詮釋具有合法性；每個人主觀所見的藝術作品具有合法性；每個人在不同時空背景下的所見具有合法性。這是人和作品一對一對應的問題。

本文想要提出的，是人和個別作品具有一對一對應關係以外，人和其主觀意識中許多作品結合出的，那些殊異的作品完整集合，也具有合法的對應關係。依據每個人得到的認知量不同，完整集合可以是大小，而這不影響其合法性。

之所以引用海德格與伽達默爾的說法，不是隨意將套用他們的論述到一個他們沒有涉及的領域，其實是在說本文所提出的事情，既可以是他們的一部分也是他們的延伸。人在主觀意識中對複合媒體作品做出的詮釋創作，無異於對任何個別藝術作品做出的詮釋，亦無異於亞里斯多德提倡對自然的發現。

<sup>16</sup>漢斯-格奧爾格·伽達默爾，《真理與方法（上卷）》。142 頁。

<sup>17</sup>漢斯-格奧爾格·伽達默爾，《真理與方法（上卷）》。341 頁。

因此在創作圈裡面，人們對於如何精進繪畫、書寫、雕塑等創作能力，往往會提出同一個共通的辦法：「仔細觀察周遭的事物」。從複合媒體作品的形成可以更明顯看出，藝術作品不是柏拉圖所謂的「-1-1-1……」的劣質模仿，是「+1+1+1……」不斷堆疊起來的發現與創作。如果只是在擴張的意義上，或許伽達默爾「擴張被表現物存有」的說法，十分接近本文脈絡。然而他始終沒有接觸到個別作品彼此結合成為作品完整集合的過程。

### 三、二次創作的意義

二次創作是現在非常盛行的一種創作方式，其中的同人創作更是將二次創作的爭議完全暴露。那是一種形式不拘，但內容上以他人的、既有的作品為題，引用作品概念重新進行創作的創作方式。雖然創作形式不拘，但內容概念必定以他人、既有作品所擁有的設定或素材為主進行改編。同人創作固然帶有非常強烈的致敬味道，卻仍經常被詬病為抄襲、模仿。模仿就是定義同人創作的方式，可以說是柏拉圖設想中接近完美的「模仿性創作」。

依據第一節，內在於作品的圓滿性與想像力的闡述，我們了解當閱聽者面對作品，探問作品完整集合的圓滿時，作品概念是如何藉由閱聽者個人擁有的想像力得以表現自身。既然這個過程與創作者觀察本質，描繪出作品的過程無異，理所當然閱聽者也可以以自己的想像力進行創作。

閱聽者個人想像力的爆發就是同人創作最根本的起源。在過去我們一直很注重原始創作、單一作者，因而同人創作的起源和其意義一直被打壓。無疑同人創作的起源來自於閱聽者以認知為引導，向作品圓滿性進行探問的結果。

同人創作這樣的二次創作，究竟算不算是複合媒體作品的一部份呢？儘管表面上來說沒有人願意承認，在我們的意識中卻擺脫不了其影響，畢竟想像力無論化身具體與否原本就是屬於每個人的能力。複合媒體作品和同人創作的關聯不容易看見，可是在本文的脈絡下很容易說明。複合媒體作品本來就不拘束於單一形式、單一作者，同人創作自然也可以被當作複合媒體作品的多元形式之一。現實中複合媒體作品被同人創作得更為頻繁，或者更有人直接稱呼複合媒體作品的某一個形式為同人創作，實在是因為排除了名義標籤後，兩者難以

區分。『LoveLive!』自身的多元形式便經常被揶揄為同人創作，《三國演義》改編自《三國志》也經常被認為是同人創作的一種。

尤其同人創作遠較其他要容易看出，作品概念透過「我」這種形式，重新產生內容的影響。每位創作者的同人創作都在配合既有原型的前提下，加入強烈的個人色彩，產生不同風格的作品。這點同樣可以在《三國演義》為什麼選擇不完整依據史實，內容和《三國志》有所差異看出。

更甚者，這些風格是難以抹滅的。即使在複合媒體作品眾多的職業作家手中，也無法擺脫作品變成作家個人的投影。類似例子有金庸邀請倪匡協助撰寫小說、動畫採用不同作畫監督形成畫風差異、電影導演替換改變電影風格等等。這並不是說作品受到作者主宰，是再次證明作者是作品表現自身的一個棋子。想像力、「我」的形式的運作，相較於對複合媒體作品多元形式認知進行組織與詮釋，在同人創作具備實體創作物形式的情況下顯得更一目瞭然，因為完全是以構築「我」的經驗知識為中心，積極向他人表達出「我認為如此」了。

但同人創作無非只是一種詮釋，自然是一種詮釋。是閱聽者基於作品認知，擁有作品概念，探問再組織的產物。即使不是工匠，也是一位畫家。這個詮釋重新化為創作物呈現在他人面前，納入複合媒體作品的一份子。

同人創作既是如此主觀自由，我們該怎麼論述評價同人創作的好壞呢？這或許無異於平時我們是如何評價一幅畫好不好，一本書好不好，一個複合媒體作品好不好。具備成熟經驗知識的創作者正如技巧純熟的工匠，能夠準確觀察床應該包括的本質，並將那張理想中的床製作出來，使床越接近床的本質越好。好的同人創作應當能夠準確觀察原型作品所傳遞概念的本質，去描述那些觀察到的更多本質以擴充作品完整集合。

而閱聽者又應當如何辨別、平息諸多同人創作間的好壞與矛盾想法呢？既已視同人創作唯一種形式，是複合媒體作品的一部分，這個問題已經不攻自破。閱聽者是如何藉由對圓滿的探問，除去矛盾處組織作品完整集合來面對原本的作品，也就是如何面對原本作品衍生出的同人作品，與想像力一同回歸複合媒體作品的循環。

同人創作這一現代熱門的創作形式，乍看之下僅僅屬於現代，實則與一般作品沒有二異。身為閱聽者，我們似乎應該給同人創作予一般作品的鑑賞眼光，也意味著給予一般作品的鑑賞標準。

## 伍、總結

筆者誕生在現代，有幸面對現代——資訊時代、網路時代，各種指稱——的世界，去考察前人所未能考察的事情。作為現代人我們有有傳承歷史的責任，也有面對現在的義務。

複合媒體作品在哲學領域是個新穎的主題，應該不只是因為這個創作方式的達成門檻較為嚴苛——畢竟它必須以兩種以上的創作形式來呈現，而若不是在這個科技日新月異，資訊流動便利快捷的現代社會，複合媒體作品無法那麼明顯地凸顯出來——以至於這個主題只能由現代人來探討，但或許也是因為這個創作方式的真實面目「不夠新穎」，不夠突出。

以現代人的眼光來看，我們根本不難理解複合媒體作品是如何充斥在我們的日常生活中，豐富其作品的意義，提供大眾許多娛樂。即使在上個時代，複合媒體作品也並不罕見。除了本文經常提到的『LoveLive!』，我們還可以輕易地舉出很多改編、改寫、改作的例子。或許就是這種習以為常，令人不知不覺間忽略了複合媒體作品不同以往單一形式作品的特殊之處，忽略了它佔據創作的重要一角，忽略了它是如何開展詮釋與創作的可能性。

複合媒體作品在嚴格意義上毫不創新，只是常見創作方式的延伸。它最基本的展現，就像一本小說內的文字、插圖、廣告全部融合起來欣賞。本文並沒有另外劃分一個新的領域，特別規範一種新的東西名為「複合媒體作品」。是複合媒體作品一直存在，變得越來越明顯。

複合媒體作品是一種標誌著科技與傳播之便利，象徵著現代的類型，是目前的創作趨勢。本文旨在觀察我們身為閱聽者面對複合媒體作品的整段過程，包括複合媒體作品究竟是什麼；充滿多元形式的複合媒體作品如何呈現到世界

上；面對複合媒體作品的閱聽者如何認知多元形式作品；閱聽者如何藉由認知去詮釋複合媒體作品。

本文或許是難得地試圖去觀察複合媒體作品，但最終整理發現到的事情，似乎單純到令人訝異。因為這些事情，譬如形式、觀看、詮釋創作，實際上都像本文部分引用的，曾出現在哲學先賢的文本中，接力反覆打磨得越來越精緻。當我們把複合媒體作品拆開來檢視，就會發現去認知並詮釋複合媒體作品，和認知並詮釋它以外的其他任何作品，看來並無二異。這正是那些經過充分沉思的完善理論所應具備的特質，也是理所當然的結果。這並非複合媒體作品所獨有，故僅能使我們「再次發現」。

所以觀察複合媒體作品所得出的重點，不單適用於複合媒體作品，更適用於翻譯、系列作等具備多重形式結構的作品。如果我們將本文試圖解釋的這種整體認識活動稱呼為系統，那麼就結而言，這個系統的動力大致可以分為「基於認知」、「基於創作」兩項。

### 一、基於認知關係的多元與其集合

複合媒體作品的多元形式、複數創作者、大量內容，很容易使人們誤認為複合媒體作品是一個極度複雜，不能夠被解析的作品類型，也容易被誤會為是超越過往任何作品形式，限定於現代才能出現的創新創作形式。

事實卻是，構成複合媒體作品的最基本單位，那些構築作品完整集合的個別作品，每個都是猶存已久，人們已盡皆知的作品類型，創作手段實際上也是已知的手法。如果我們仔細考察，回溯過往，會發現類似的例子到處都是。甚至當我們主動將那些個別作品組織為複合媒體作品的當下，我們已經可以單獨稱呼複合媒體作品為非常純樸的兩個字：「作品」。

認知屬於人類主體的活動，聯繫人類與外面世界的資訊通知，人類所有關乎外界以及對複合媒體作品的詮釋、思考、判斷等認識活動，均建立於認知。面對複合媒體作品的多元形式，無論是何種形式，閱聽者依然必須像面對任何作品那樣去認知作品，最終我們對複合媒體作品的基本理解仍然必須回歸於認知。對複合媒體作品的觀察，毋寧說只是再次驗證了「基於認知」是理解作品

的所有根基。複合媒體作品的一切甚至可以歸納為一句話：「盡其所能開創作品被認知的可能性。」

基於認知關係的多元與其集合又可以區分為兩個重點。第一個是認知關係本身，閱聽者的認知，以及作品的被認知。第二個是這種認知關係的狀態，閱聽者進行認知的最終目標，作品被認知的最終完成型態，圓滿性。

- 認知／被認知

本文大量使用了「認知」一詞，這個詞彙在知識論中有著悠久的淵源、嚴格的定義，本文卻並非是在知識論的體系下狹義地談論它，只是廣義地用它來描述某種日常現象，描述複合媒體作品廣為宣傳的特性，強調出了認知／認識這個階段，對於作品的重要性。

複合媒體作品的多元形式依其原本來自於廣告宣傳手法的根源，可以說一開始只是希冀藉由鋪天蓋地的作品內容，以求擴展被閱聽者接觸到的機會。但是這個意圖明顯的行為及特徵，無疑是最好地下了「複合媒體作品的結構源自於大量增加作品認知的必要性」此一注釋。所有活動皆建基於作品和閱聽者間，認知／被認知的相互關係。

複合媒體作品透過複合媒體的多元形式，擁有了可以經由多種形式進行表現，產出內容的管道，使創作者基於同一作品概念創作出多種形式的獨立作品。這些管道因為各自的形式差異，能夠表現的內容與程度都不同。文字傳遞文字內容，音樂傳遞音樂內容，因此將多元形式相結合，可以使複合媒體作品得到超出單一形式侷限的更多內容，擴展複合媒體作品可以被認知的內容量，進而被認知成為更龐大、更完整的作品完整集合，接近作品的圓滿狀態。

作品完整集合的圓滿狀態與其說像是被白布遮蓋的大象，慢慢露出可以被看見的部分，不如說它像是直到完成前無法看清完全面目究竟如何，也沒有一個固定完整存有可以去揭露，我們卻能夠積極思考它所有可能性的樂高積木塔。在堆積時，因為它仍不完整，賦予未成形的作品部分被表現然後被認知的「可能性」。因此複合媒體作品得多元形式可以說是作品為了使自己更多、更完整地被認知，利用多元形式去表現自己，使自身概念出現在閱聽者的認知

前，未能呈現的部分亦以可能性獲得保留。

「想像」就是這種利用多元形式去呈現自己，以及可能性被保留然後呈現的經典程序之一。本文在這脈絡言及之「想像」不是一個多麼特殊的狀況，它只是一個詞彙，用來稱呼「作品以我為形式進行表現產出的內容」，所以終歸來說它仍然就是作品進行的表現，閱聽者對作品的認知。想像是產自「我」這個形式其內容的認知片段。

但是基於複合媒體作品並不是也無法只用單一形式就完整表現自身，是利用形式的連結去突破單一形式侷限，每個形式產生的內容，其作品認知在被連結前，都是分散待連結、待延伸的片段。正如在閱聽者面前它們經常形如兩個獨立作品，總是被分開鑑賞。

從以前開始，當我們針對性地探討創作，一般都不會也避免去想像兩個可以獨立鑑賞的作品，要怎麼自然而然融合在一起，可是日常生活中我們卻又自然而然做到了。複合媒體作品對自身的呈現，匯集於其內在本質所呈現出來的概念，使得各形式能產生出指向同樣或類似概念的內容，形成更龐大作品完整集合的同時倚靠這一概念的集合連結起那些片段。

這也意味著，任何作品的認知都是片段，而任何作為片段的的作品認知都保有延伸／被延伸的可能性。於是「作者」這樣的認知也成為了片段，名為「作者」的相關概念其重要程度被淡化但不缺席。一如複合媒體作品的每種形式都關聯著作者，作品同樣也能透過作者及相關人士的言行舉止被表現，逐使這些人成為作品認知的一部分而非作品的主宰者。

這個「可能性」也就是作品完整集合留下的缺角，待填滿的空洞。片段的認知與未知的認知，在作品完整集合下是並肩而立的關係。同時我們會重新看見，包含我們已認知或正在認知的，這些一直都是作品本身。即使它的完整因為片段性顯得殘缺，卻又因圓滿性得到保留。最終我們和作品的關係，對作品的詮釋，依然都是要建基在認知／被認知的來回互動上。

難道我們不會因為概念相似，就隨意將兩個名義上毫不相關的作品認知，隨意地相連在一起嗎？這個問題或許是本文會遇到的問題，但在本文的意圖中也有可能不是充滿障礙的問題。

去認知作品／作品被認知所欲進行並且會達成的目標一直都是「去豐富作品完整集合」，不是要去區別 A 作品、B 作品的不同處。認知的延續會全數歸於作品完整集合，歸於作品的圓滿性。概念相似但名義上毫不相關的作品認知，僅僅只是表面名義上需要區分的問題，實際上是怎樣呢？實際上它們的認知必定會在閱聽者內相互連結，豐富彼此或者合為一體吧。就這樣讓『光之美少女』與『LoveLive!』相互混合，不是需要避開的事，理應也不是身而為人能夠迴避的事。

所以「會的」，我們會因為概念相似，就隨意將兩個名義上毫不相關的作品認知，隨意地相連在一起。可是這只是一個再正常不過的日常現象，恰恰是複合媒體作品整個組織過程的一種體現。

閱聽者去認知，作品被認知；閱聽者和作品之間始以認知，成以認知。無論我們是要獲得作品概念，或者是建立作品詮釋，閱聽者和作品間擁有並且引以

- 圓滿性

「圓滿性」是本文創設的詞彙，用以描述對於複合媒體作品或者任何作品的認知，都有一個囊括了所有概念、本質的圓滿狀態，一個理想完整型態，因而使複合媒體作品或任何作品內在都潛藏著可以被豐富至圓滿狀態的可能性。圓滿其實是相對於作品的「不圓滿」才被提出。圓滿是一種狀態，一個目標，也是一個假想。圓滿性是內在於作品，自然朝向圓滿自身的傾向

圓滿雖然不是理型，或可借用柏拉圖的理型理論來理解。如本文第二章所述：在柏拉圖的理想國家中，藝術品乃至於創作的藝術家都是不被接受的。因為相對於擁有萬物本質的理型而言，詩詞、繪畫、雕塑，這些形式永遠只能表現出對象的一部分表象，無法呈現出對象的本質，柏拉圖如是稱藝術為「模仿」。亞里斯多德則認為認為藝術足以表現對本質的觀看，意在「發現」並保留對自然本質的理解。兩者都是觀看本質，即是說詩詞、繪畫、雕塑等形式所傳遞的概念，必有一完整或者是圓滿型態可言。

但我們難道是想要說，每個藝術作品背後都有一個已臻完美的實質存有，

像是康德（Immanuel Kant，1724-1804）所說的物自身嗎？作品的圓滿與其說是作品既有的某種本體，不如說是人類主觀認知去描繪的本體，是作品被閱聽者所認知達到完整的終極狀態，也是閱聽者去認知作品所能達到完整的終極狀態。本文要說的就不是柏拉圖本體論意義上的完整，是面對藝術作品，本體認知上的完整，或許窮極一生都無法完全理解完畢的巨大雜多。

作品完整集合的認知是「描繪作品本體的語言」，一如我們是看著文字去理解小說，名為認知的語言反倒成為作品主體。因它具有某種理想的完整性，凸顯出目前認知的不完整，作品內在的圓滿性也就是作品認知應當看齊的標準。若求達成這個狀態，圓滿自然也會成為閱聽者擴展認知的目標。那麼一旦達成目標，完成終極狀態就是極限了。內在於作品的圓滿也是認知的極限所在。

為了能夠驅使意識主動去認知作品，連結認知片段，也為了給予意識方向，給予意識指引，閱聽者一定得去問「作品想要呈現什麼意義」、「完整的作品是什麼」。此時圓滿內在於作品而產生的圓滿性，認知能達成終極狀態的可能性、目標、極限，又成為了意識探問的對象。

圓滿與圓滿性極有可能是個假象，荒漠中區區海市蜃樓，本文並不否認這點。它就好比是看過他人吃過一次美食之後，開始想像平時的飲食有多窮酸，那般對照片中的理想美食嚮往妒忌。一如絕大部分現象學都無法處理本體問題，絕大部分哲學前輩也不認為真有柏拉圖理型的存在，圓滿性極可能只是自我設限，還可能只是自我安慰。

但我們一直都是在鑑賞作品的同時去追問「到底想做什麼？」這樣的問題，並且在我們進行作品詮釋時，會尋求為作品找到一個近乎完美的解釋。對於人類這份可能只是自我設限的追問圓滿描述，卻是相當符合現實的。即使我們始終無法真正找到理型或者圓滿狀態，我們也理應為閱聽者無論如何都會去追尋完整的這個傾向賦予一個描述，不是去忽略它。

## 二、基於創作的詮釋與整合

本文由複合媒體作品所觀察到的，這種面對作品從認知一直到詮釋的整體

認識活動，其中一個動力是「認知」——閱聽者與作品建基於認知的相互關係。另一個主要動力便是「創作」。兩者彼此間具有階段性，先認知而創作，又具有相互性，如果不是因為創作活動，認知難以被汲取並組織起來。對複合媒體作品的觀察，所重新發現的是這樣的關聯活動。

本文試圖給「創作」的正式定義是「人類以理性觀察本質得到概念，將其透過形式賦予內容加以呈顯」的行為。這個定義的來源可以追溯到古希臘，追溯到柏拉圖對藝術提出嚴正質疑，對工藝提出肯定，而亞里斯多德對藝術與工藝皆給予同樣的肯定。有時我們也用「過程」來取代「行為」，是因為對這個能力作用時的分析雖劃分為一系列過程來仔細描述，但它就是本屬於人類的行為。

在「創作」這個詞彙於本文被正式提出前，我們其實是一直使用「意識的主動性」、「意識的主動活動」去稱呼後來被驗證與「創作」相符應的那個過程。實際上那就是「創作」。「創作」在這裡被用來稱呼意識主動去拼湊認知、建立作品完整集合、建立詮釋的過程。

閱聽者根據作品進行表現的內容去認知作品，得到作品相關概念，同時因為這個掌握使得閱聽者的意識尋求更多認知，或是透過「我」這個形式進行表現，產出名為「想像」的內容，再被認知為作品的一部分——無論是怎樣的作品認知，我們都需要去掌握作品概念，去觀看本質追尋圓滿狀態，以充實我們的認知，以及進行拼湊。

海德格認為現象學本身就是詮釋學<sup>18</sup>，我們的認知具有前結構。對作品的認知在我們之中，用我們的結構被理解、被呈顯出來。無獨有偶，伽達默爾也認為詮釋具有我們的經驗結構，其對文本的探問無法回歸於當時當地，只能是在此時此地經由我們的方式被理解<sup>19</sup>。

這指的無非是客觀作品流入閱聽者之內所謂的再創作，在複合媒體作品的脈絡中也無非就是創作行為。是這個行為讓多元形式的認知得以按照獲得的相關概念主動篩選，再來被拼湊至完整。它正是我們經常對複合媒體作品多元形式所提及的「組織」活動。那麼創作可以說就是認知活動的積極主動，和被動

<sup>18</sup>理查德·E·帕默爾，《詮釋學》。166-179 頁。

<sup>19</sup>漢斯-格奧爾格-伽達默爾，《真理與方法（上卷）》。382 頁。

面的「認知」像是物理學中作用力與反過用力那般一體兩面的關係。

「多元形式的認知得以按照獲得的相關概念主動篩選，再來被拼湊至完整」這個按照閱聽者自己的判斷，以及對概念的掌握有無進行的組織活動，順應閱聽者觀看本質之概念的指揮、排除違背本質概念的矛盾物，其成果也無疑就是詮釋。所以創作一直都在我們之中，是我們認知能力的一環，詮釋活動的一個過程。詮釋就包含著創作，詮釋即再創作。

在這個意義下，「認知作品並再創作作品」和「認知其他事物並直接創作作品」有分別嗎？我們是否可以說認知其他事物也只是再創作？這是很尖銳的問題，不過以本文的脈絡則必須說：「沒有分別／是的可以」。這是人類接觸世界萬物，從認知中獲得概念，自然而然進行創作的發源，並無二異。

二次創作和同人創作的起源和其意義即是如此。其實同人創作的創作方式，與原創作品沒有那麼不同。即便闡述的是同一些作品概念的援引，同人創作者依舊是以世界上的其他作品為養分，以世界上的萬物為養分，以構築自身的經驗知識為養分，去洞察作品本質，藉由創作形式傳遞作品完整集合其自身的表現。這類過程四處都有。從幼兒時期起，人們便懂得去吸收臨摹自己喜歡的卡通人物。網際網路使得諸位同人創作者可以更輕易傳播交換，增加閱覽經驗。

消除了單一作品、作者核心，複合媒體作品的重新組織脈絡標準為何，本文並沒有特別進行討論。在本文的理路下，似乎經常視作品集合的脈絡為只是標籤、指調的問題。而一旦少了標籤，例如二次創作這樣的模式，作品集合可以說要多大就有多大——確實本文是如此設想。事實上也正是因為作品的無邊無際，為此如土地變賣需要劃界，智慧財產權需要利用標籤劃界，否則無論土地或是作品相關概念，可以無窮無盡延伸下去不分你的我的。法律對於智慧財產的界定，不偏不倚地證明了作品集合是可能藉由類似複合媒體作品所呈現的過程，不斷被任何人內化，重新進行融合擴張。二次創作的出現無非顛覆了過往人們對作品的傳統想法，當作品不再堅守單一形式、單一作者的立場，為作品帶來的不是災難，而是無邊無際的自由與自我豐富。

### 三、現代對詮釋創作的重新驗證

複合媒體作品是非常有趣的作品類型，現在街坊上大大小小的創作活動，都與複合媒體作品脫不了關係。複合媒體作品儼然已是現在最主流的創作方式，過往的詮釋學對此卻幾乎沒有著墨。傳統以單一作品、單一作者為主軸認識作品的方式，使得過往的詮釋學隱隱約約抗拒處理現代出現的複雜結構。但本文自開頭便有意無意地強調一件事：「我們對複合媒體作品的考察固然現代，卻完全不是什麼嶄新的東西」。浮現於本文的不是為了現代量身訂做的解讀方法，僅僅只是觀點的開放，詮釋角度的轉向，既適用於現代亦適用於過去的作品。

前述討論是一個新的發現嗎？不全然是，畢竟海德格和伽達默爾早在他們的年代，就從柏拉圖和亞里斯多德的經典對立中看出端倪，以現象學的方式去驗證過藝術作品的存有方式，以認知重新定義我們對存有的描繪是建立在認識上，而非實質存有物上。以至於對海德格和伽達默爾來說，現象學就是對人類存有狀態的詮釋學。<sup>20</sup>

詮釋的創作特性亦只是一直被埋藏在遍佈詮釋學的規則之下，鮮少被凸顯出來，可是創作一直都在。閱聽者的鑑賞必定涉及對被表現物的再認識，也必定將於內在再創作。我們是無論如何都不可能毫不思考就直接把整本小說塞入腦袋。若是我們不追問，不試圖組織他閱聽者無法去探問內在於作品的圓滿性，更不可能以任何什麼為依據去建立詮釋眼前作品的規則。

那麼依據本文脈絡這般的說法，會不會令鑑賞複合媒體作品變得主觀，極為主觀？可能如此。在詮釋學的研究中，詮釋始終逃離不出個人意識的影響，逃離不出主觀，可是又為何需要逃離呢？海德格從主觀理解中找出結構，伽達默爾正面將我們的主觀放入此時此地的歷史意識中，只能說主觀既然是詮釋中不可或缺的必要因子，那麼與其像理性論者試圖假裝感性要素完全不在，不如為人類的主觀分析規則和系統。故詮釋學的方法自古以來都很重要，只是本文所討論的絕非又一個詮釋學理論，是當看見一個不常見於過去詮釋學理論的現

---

<sup>20</sup>理查德·E·帕默爾，《詮釋學》。166-171 頁。

象時，不忌諱地試圖用自己的經驗知識去處理它，使它作為重點被強調出來罷。

因此本文不簡簡單單將海德格和伽達默爾的言論整理出來，或者隨意把他們的理論作融合，重新演練一次當時時空背景下的哲學論述，反倒是由現代複合媒體作品和案例本身出發，倚靠一些現象學的方法，從中挖掘出關於藝術作品的重點。複合媒體作品無論如何都是作品，在我們的日常生活中一直都是般存在著的作品。本文同時也稍微提到了同人創作，這也是一個屬於現代的創作。既然人類有創作活動並誕生出同人創作這樣的分野，儘管對於本文來說同人創作不是真正的聚焦點，不能稱之為完善的同人創作專論，我們也應當以藝術作品的方式嘗試去接觸它。

哲學前輩們的討論就如同他們筆下的前理解及歷史意識，儘管他們已經看得相當遠，在視域上仍有著屬於他們的限制。他們絕不是不願意，是還無法做到。類似複合媒體作品這種類型的創作，以及認知這類創作的方式，從來不是他們理論中設定的對象。過往哲學家處理的總是單一藝術作品的存有方式，再區分為繪畫的存有方式、文學的存有方式。將這些形式的作品組合起來，進一步得到作品完整集合這種事，無論現在如何常見，在當時是極難去處理的。

可我們確實是從他們那裡得到理解複合媒體作品的通路，一邊讀著哲學著作，一邊鑑賞『LoveLive!』，思考它為什麼可以在分裂為個別獨立作品的情況下，在我之內合而為集合；以及什麼樣的情況下，同人創作會誕生，為我們所接受？——我們若將哲學視為知識，就應當在生活內使用它；我們若將哲學理論視為有效，就應當在現在與未來的事物中繼續發現它。有效的理論不應受限於時空，應該繼續探討引用之哲學著作中尚未觸及的事物。

這麼說不是為了取得引用部分理論的合法性，貪圖行事方便不去創新，是強調複合媒體作品的普遍及一般性，認為它只是一般作品，能被以又一種一般作品的觀點去平常看待，而不是每次當我們試圖研究一些新東西，新的學問分野就這樣順勢冒出，導致我們只能在很狹窄的視野內以限定條件討論它們，違逆了哲學追求普遍知識的基本立場。

本文以此為契機，著重於複合媒體作品的觀察，既是現象學的一次有趣嘗

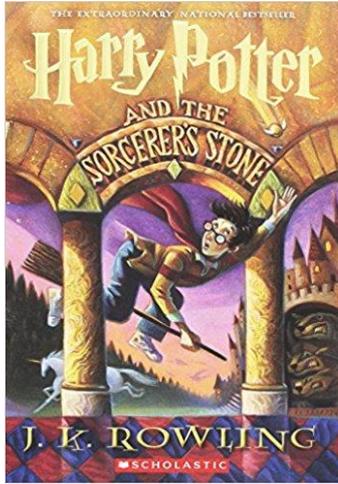
試，也是一些現象學、詮釋學的實際應用，亦不妨可說是詮釋創作的重新驗證。

## 陸、參考書目

1. Martin Heidegger, NIETZSCHE, Verlag Günther Neske Pfullingen, 1961.
2. 柏拉圖 (Plato) 著，王曉朝譯，《柏拉圖全集 第二卷》，初版一刷。北京：人民出版社，2003 年。
3. 埃德蒙德·胡賽爾 (Edmund Husserl) 著，李幼蒸譯，《純粹現象學通論》(Allgemeine Einführung In Die Reine Phänomenologie)，初版一刷。北京：商務印書館，1996 年。
4. 馬丁·海德格爾 (Martin Heidegger) 著，孫周興譯，《尼采上卷》(Nietzsche)，初版二刷。北京：商務印書館，2003 年。
5. 馬丁·海德格爾 (Martin Heidegger) 著，彭富春譯，戴暉校，《詩、語言、思》(Poetry, Language, Thought)，初版一刷。北京：文化藝術出版社，1991 年。
6. 理查德·E·帕默爾 (Richard E. Palmer) 著，潘德榮譯，《詮釋學》(Hermeneutics)，初版一刷。北京：商務印書館，2012 年。
7. 麥克魯漢 (Marshall McLuhan) 著，鄭明萱，《認識媒體：人的延伸》(Understanding Media: The Extensions of Man)，初版一刷。貓頭鷹出版社，2006 年。
8. 漢斯-格奧爾格·伽達默爾 (Hans-Georg Gadamer) 著，洪漢鼎譯，《真理與方法》(Wahrheit und Methode)，初版一刷。上海譯文出版社，1999 年。
9. 羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 著，李幼蒸譯，《寫作的零度》(Le Degré zéro de l'écriture)，初版二刷。中國人民大學出版社，2008 年。

## 附録

### I. 《哈利波特》（Harry Potter）



### II. 『鋼彈』（ガンダム）



### III. 『光之美少女』（プリキュア）



IV. 『LoveLive!』 (ラブライブ!)



V. 『LoveLive! Sunshine!!』 (ラブライブ! サンシャイン!!)



VI. 『魯邦三世』 (ルパン三世)



VII. 『米老鼠』 (Micky Mouse)

